

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SEJARAH INDONESIA

A.A.Mas Maharani Putri¹, I Putu Arya Janottama², Ni Ketut Rini Astuti³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia.

E-mail : putrim14@gmail.com

Abstrak

Setiap siswa memiliki daya serap yang berbeda. Dengan hadirnya media pembelajaran akan menyetarakan pemahaman dengan memberikan pengalaman yang sama antar siswa, selain itu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar secara mandiri, terutama untuk sekolah dasar yang dianggap masih belum bisa untuk memahami akan pentingnya ilmu pengetahuan bagi masa depan mereka. Artikel ini memaparkan rancangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang inovatif antar siswa. Melalui media seperti audio, video, animasi, serta adanya interaksi antara media dan siswa, dapat membantu memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri. Rancangan ini bertujuan mengenalkan Sejarah Indonesia kepada siswa kelas 5 di S.D.K.Santa Maria Immaculata Tabanan. Data yang digunakan terdiri dari data lapangan dan pustaka menggunakan pendekatan kualitatif, serta dikumpulkan dengan menggunakan sejumlah metode seperti Wawancara, Observasi, Kepustakaan, dan Dokumentasi. Hasilnya, pada pengamatan di Sekolah Dasar S.D.K.Santa Maria Immaculata, terdapat permasalahan mengenai kurangnya kecakapan guru dalam membuat media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan minat dalam mempelajari materi pembelajaran. Selain itu dalam menyampaikan materi Sejarah Indonesia, siswa hanya diminta untuk membaca apa yang sudah ada di buku saja. Dengan adanya hambatan dan kekurangan ini maka dibutuhkan rancangan multimedia interaktif dengan menggunakan konsep *explorer* dan gaya visual kartun sebagai fungsi ilustratif serta media pendukungnya untuk memberikan pemahaman materi dengan baik kepada siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Perancangan, Multimedia, Sejarah Indonesia

Abstract

Each student has a different absorption capacity. With the presence of learning media, it will equalize understanding by providing the same experience between students, besides that it can increase students' motivation in learning independently, especially for elementary schools which are considered unable to understand the importance of science for their future. This article describes the interactive multimedia design as a learning medium to provide an innovative learning experience among students. Through media such as audio, video, animation, and the interaction between the media and students can help motivate students to do independent learning. Interactive Multimedia Design aims to introduce Indonesian history to 5th-grade students at S.D.K.Santa Maria Immaculata Tabanan Elementary School. The data used consists of field data and literature using a qualitative approach and collected using several methods such as interviews, observations, literature, and documentation. As a result, on observational at S.D.K.Santa Maria Immaculata Elementary School showed that there were obstacles regarding the lack of teacher skills in making learning media helping increase the effectiveness, efficiency, and interest in learning materials. In addition, in delivering the material on Indonesian history, students are only asked to read what is already in the book. With these obstacles and shortcomings, the author helps teachers to designing interactive multimedia using the explorer concept and cartoon visual style as an illustrative function and supporting media in providing a good understanding of the material to elementary school students.

Keywords: Design, Multimedia, Indonesian History

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan media pendukung pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan keefektifan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Kehadiran Media pembelajaran dapat meringankan beban guru dalam menyampaikan materi yang membutuhkan simulasi, serta dapat menambah pemahaman siswa. Mengingat, jika dalam pembelajaran di kelas, setiap siswa kadang memiliki daya serap yang berbeda. Dengan hadirnya media pembelajaran akan mensterarakan pemahaman dengan memberikan pengalaman yang sama antar siswa, selain itu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar secara mandiri, terutama untuk sekolah dasar yang dianggap masih belum bisa untuk memahami akan pentingnya ilmu pengetahuan nantinya untuk masa depan mereka.

Dengan manfaat yang begitu luas perlu dikembangkan media pembelajaran di setiap sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam rangka mempersiapkan siswa-nya dalam memahami materi belajar. Namun pengembangan media pembelajaran sering mengalami kendala dengan kurangnya keterampilan guru dalam menguasai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan Desain yang penting dalam memvisualisasikan konten sehingga menghambat siswa dalam menerima materi.

Menurut (Brown & Thornton(1971) dalam Rusli, dkk. 2017:41), “Pengembangan media pembelajaran tersebut tidaklah mudah dan cepat. Ia membutuhkan waktu dan upaya yang lebih besar dan hal ini tentunya akan menuntut guru/pengajar bekerja lebih intens, kreatif dan inovatif. Hal itu, bisa jadi merupakan faktor yang menyebabkan para guru/pengajar enggan dalam mencoba metode dan media pembelajaran yang baru”.

Dengan adanya hambatan tersebut diperlukan rancangan media pembelajaran dengan menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam merancang media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa tanpa melibatkan guru dalam proses belajar. Peran desain komunikasi visual dalam perancangan ini adalah menjembatani antara pesan kepada target *audience* dengan

menggunakan visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dsb. dengan bantuan teknologi, untuk menarik perhatian *target audience* di sinilah Ilustrasi berfungsi untuk menumbuhkan minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran mandiri adalah metode *e-learning* dimana pembelajaran akan dipusatkan pada siswa dengan menggunakan teknologi informasi dalam beragam media.

Menurut (Rusli, dkk. 2017:79) “Model-model yang berbasis *E-Learning* antara lain pembelajaran *online*, pembelajaran campuran (*blended learning*), pembelajaran mandiri (*self managed E-learning*), kelas maya (*live E-learning*), dan pembelajaran online guna peningkatan kinerja.”

Pada perancangan kali ini akan menggunakan model pembelajaran mandiri dengan menggunakan multimedia yang menyajikan audio, video, animasi serta adanya interaksi antara media dan siswa. Dalam perancangan multimedia interaktif akan mengambil pelajaran Sejarah Indonesia. Terpilihnya materi ini dikarenakan Sejarah Indonesia merupakan pembelajaran wajib yang harus dilalui agar generasi muda tidak melupakan sejarah bangsanya sendiri, serta meningkatkan rasa persatuan mengingat bagaimana dahulu kita berjuang bersama melawan penjajahan.

Pada pelajaran Sejarah Indonesia jika melihat sistem belajar yang semula dimana guru selalu menjelaskan kepada siswa-nya dengan teori dan membaca buku secara mandiri, dalam multimedia interaktif, materi akan disajikan berupa visual yang dapat membuat siswa mampu memahami sejarah dengan pengalamannya berinteraksi dengan media pembelajaran multimedia interaktif. Kelebihan hadirnya multimedia interaktif dalam pembelajaran siswa adalah materi dapat di akses kapan saja dan di mana saja, siswa hanya perlu *download* satu kali dikarenakan aplikasi tidak memerlukan data internet, guru tidak perlu untuk melakukan simulasi karena akan disajikan melalui animasi dan infografis, sehingga membantu siswa dalam memahami materi, jika materi tidak dipahami, siswa dapat memutar ulang animasi-nya sampai mengerti.

Dalam merancang multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam skala yang lebih besar, diperlukan salah satu objek perancangan sekolah dasar yang tidak menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran adalah Sekolah Dasar Katolik Santa Maria Immaculata Tabanan. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang beralamat di Jl. Diponegoro No. 9, Delod Peken Kec. Tabanan, kabupaten Tabanan, Bali. Melalui Perancangan multimedia interaktif mengenai Sejarah Indonesia ini diharapkan Sekolah Dasar Katolik Santa Maria Immaculata Tabanan dapat meningkatkan keefektifan, efisiensi dan menarik minat siswa dalam mempelajari materi.

Berdasarkan uraian diatas maka perancangan Multimedia Interaktif yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Sejarah Indonesia Untuk S.D.K. Santa Maria Immaculata Tabanan” sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa dengan tujuan untuk menciptakan multimedia interaktif yang efektif, efisien dan menarik serta bermanfaat dalam proses belajar.

Perancangan adalah sebuah proses mewujudkan ide kedalam suatu bentuk karya, dalam hal ini penulis akan merancang sebuah desain multimedia interaktif. Desain merupakan segala hal yang menyangkut perancangan yang dibuat untuk mencapai tujuan dan sasaran tertentu.

Menurut (M.Daniel Septian & Agung Budi L. 2018:11) “Kesempatan untuk sebuah *project* desain muncul dari dua sisi, baik dari internal konsultan klien maupun dari eksternal masyarakat umum dengan konteks sosial, budaya, politik dan ekonomi”.

Peluang desain juga dapat muncul pada segala kesempatan seperti perubahan keadaan, tuntutan baru maupun teknologi. Pada perancangan ini penulis melihat adanya peluang dari perbedaan pengalaman dan daya tangkap siswa di kelas, sehingga dibutuhkan media pembelajaran mandiri untuk memberikan pengalaman belajar yang sama, kemudian kurangnya kecakapan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik untuk siswanya.

“Multimedia merupakan gabungan dari kata multi dan media. Multi dapat diartikan sebagai

banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari teks, grafik, suara, video dan animasi yang dapat menghasilkan suatu media interaktif”.(Pratomo,Adi.2019:1).

Pada perancangan ini, multimedia dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan memiliki kriteria dari segi manfaat dan fungsi yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa.

Sejarah Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan untuk siswa didik. Pada materi pelajaran kelas 5 sejarah Indonesia akan diajarkan terkait dengan Sejarah Indonesia dimulai dari masuknya bangsa Eropa ke Indonesia, penjajahan Belanda serta dampaknya dan siswa juga akan diperkenalkan dengan tokoh-tokoh yang telah berjuang melawan penjajahan Belanda.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode Wawancara, Observasi, Kepustakaan dan Dokumentasi. Kemudian data diolah menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif.

Metode Wawancara, penulis mewawancarai guru kelas 5 yaitu Ibu Ni Nyoman Santyani, S.Pd sebagai wali kelas 5 dan Bapak Ni Wayan Eka Suprianta.S.Pd sebagai guru komputer di S.D.K. Santa Maria Immaculata Tabanan.

Metode Observasi, Penulis mengunjungi Sekolah Dasar S.D.K.. Santa Maria Immaculata guna mendapatkan pengamatan langsung di lapangan mengenai suasana, dan fasilitas penunjang pembelajaran yang terdapat di ruang kelas.

Metode Kepustakaan, Peneliti menggunakan pedoman buku, ensiklopedia *online* dan jurnal sebagai bahan referensi dalam merancang desain.

Metode Dokumentasi, dalam perancangan penulis menggunakan surat edaran kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus disease* (COVID-19) sebagai bahan pertimbangan pembuatan media pembelajaran mandiri.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah hasil wawancara bersama guru kelas 5 yaitu Ibu Ni Nyoman Santyani, S.Pd sebagai wali kelas 5 dan Bapak Ni Wayan Eka Suprianta.S.Pd sebagai guru komputer di S.D.K. Santa Maria Immaculata Tabanan. Dalam hasil wawancara, upaya melaksanakan pembelajaran mandiri guru memanfaatkan sejumlah aplikasi diantaranya *google classroom* yang digunakan untuk membagikan materi dan tugas, lalu ada *Whatsapp* yang digunakan untuk berdiskusi, kemudian ada *google form* yang digunakan untuk memberikan soal-soal ujian atau latihan soal dan youtube yang digunakan untuk mencari video terkait dengan materi. Terdapat sejumlah materi yang memerlukan penjelasan detail, maka masing-masing guru bertugas untuk membuat video pembelajaran yang nantinya akan dikirimkan melalui *Whatsapp* ataupun *link* yang diberikan. Contoh pembelajaran tersebut adalah matematika. Pada pengamatan di Sekolah Dasar S.D.K.Santa Maria Immaculata, terdapat hambatan mengenai kurangnya kecakapan guru dalam membuat media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Hasil dari pengumpulan data melalui kepustakaan yang didapat terdapat 2 buku yang dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan materi yaitu Buku K-13 dan Buku KTSP. Maka terpilihnya multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengatasi hambatan dan kekurangan dalam menyampaikan materi. Dikutip dari jurnal desain komunikasi visual, “Dengan menggunakan pembelajaran dalam bentuk Aplikasi di *smartphone* ini membuat *target audience* menjadi tertarik mempelajari Wayang Kamasan...”(Aditya,dkk.2020:7). Penulis menggunakan *smartphone* sebagai tempat siswa mengakses multimedia interaktif.

Konsep Pembelajaran

Jika dilihat dari cara guru mengajar di kelas, mata pelajaran Sejarah Indonesia adalah mata pelajaran yang membutuhkan metode ceramah dan banyak membaca, ceramah yang dilakukan guru di kelas, akan memberikan pengetahuan bagi siswanya jika siswa tersebut ingin mendengarkan. Namun jika siswa tersebut tidak mendengarkan, maka ia harus membaca buku

sejarah yang terkadang membuat bosan. Dilihat siswa masa kini yang pandai menggunakan teknologi seperti *handphone* penulis memanfaatkan untuk menciptakan sebuah multimedia yang dapat mengajak siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan hal itu penulis mengusung konsep “*Explorer*” yang mengajak siswa menjelajah sendiri materi pembelajaran menggunakan *smartphone* mereka. Agar multimedia lebih efektif maka perlu diperhatikan bagaimana gaya belajar siswa.

Menurut (Felder & Bret, 2009;Rusli,2014) dalam buku (Rusli, , dkk. 2017:100-101) “...dalam konteks E-Learning atau multimedia pembelajaran, agar keefektifannya dapat ditingkatkan, perlu diperhatikan hal-hal lain, diantaranya : mengakomodasi gaya belajar aktif/reflektif (pemrosesan informasi)...gaya belajar *sensing/intuitive* (persepsi)...gaya belajar visual/verbal (input)..., gaya belajar sequential/global (pemahaman)...”

Pada perancangan ini akan lebih menerapkan pada gaya belajar visual/verbal dimana dalam visual, siswa lebih senang belajar dengan cara mengingat materi pembelajaran yang disajikan dengan gambar dan animasi. Lalu ada verbal, dimana siswa belajar melalui apa yang mereka dengar, seperti adanya narasi dalam memaparkan materi.

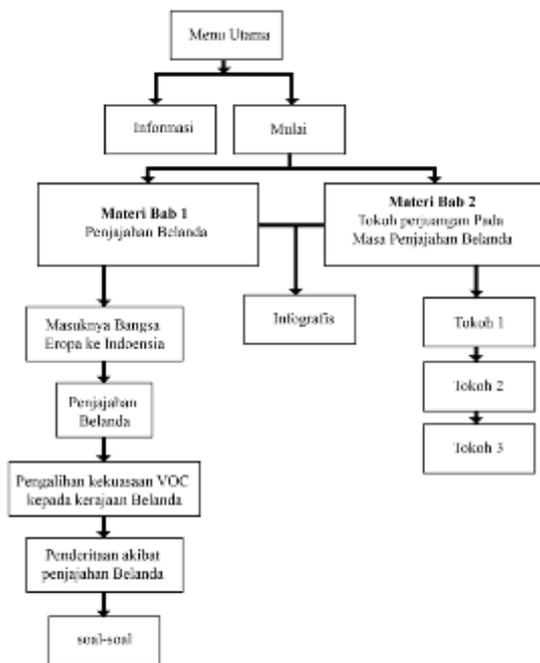
Format Desain Media Pembelajaran

a) Menu *content*

Tampilan menu yang ada pada multimedia tersebut ada *Start*,Tentang,pengaturan dan keluar. Pada tombol mulai siswa akan diarahkan pada 2 materi. Kemudian jika memilih “Tentang” akan mengarah pada penjelasan mengenai media dan kredit seperti pihak-pihak yang membantu perancangan dan segala sumber yang terlibat. Lalu ada tombol setting akan menuju pada tombol musik dan tombol efek suara ketika menekan tombol. Dengan menggunakan tampilan *landscape* dan menampilkan ilustrasi.

b) Alur Desain Interaktif

Alur dari Multimedia interaktif ini dirancang sebagai berikut, Ketika menekan tombol *Start*/mulai siswa akan diarahkan pada



dua pilihan yaitu masa penjajahan Belanda dan Tokoh-tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda. Pada masa penjajahan Belanda terdapat beberapa sub-materi yang akan dibahas, pada menu sub-materi tersebut siswa dapat memilih ingin membuka video animasi atau infografis. Jika infografis siswa akan diarahkan untuk melihat rangkuman materi, jika siswa menekan video animasi maka siswa akan mengikuti alur cerita dari sub materi tersebut, dan diakhir ada soal pertanyaan yang mengasah pengetahuan siswa. Lalu ada materi ke-2 (dua) yaitu Tokoh-tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda., siswa akan disuguhkan tampilan foto pahlawan dengan penjelasan mengenai perjuangan mereka. Tombol Informasi akan mengarahkan siswa ke informasi mengenai media dan sumber multimedia. Jika digambarkan menjadi seperti berikut :

Gambar 1. Alur Multimedia Interaktif
 Sumber : Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

Unsur-unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

Adapun unsur-unsur interaktif dan sistem navigasi yang digunakan yaitu :

a) Unsur Teks

Media ini menggunakan 3 bagian teks yaitu *headline*, *sub headline*, dan *body copy*

yang nantinya akan menjelaskan setiap peristiwa.

b) Unsur Gambar Ilustrasi

Perancangan ini menggunakan ilustrasi teknik digital dimana untuk *cover* halaman menu dan isi akan dibuat dengan vector dan raster. Dengan gaya visual kartun akan sesuai dengan target *audience* yang dituju.

c) Unsur Visual Bergerak /Animasi

Perancangan ini akan menggunakan *motion graphic* untuk membuat animasi 2D untuk menjelaskan peristiwa kemudian animasi menekan tombol.

d) Unsur Audio

Media ini akan memberikan musik pada setiap video dan pada saat menjalankan aplikasi multimedia ini. Musik yang digunakan bergenre *fun* dan *ambient* untuk membuat siswa lebih bersemangat kemudian akan ditambah efek suara ketika menekan setiap tombol yang ada.

e) Sistem Navigasi

Beberapa navigasi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu : tombol *Start*, tombol *setting*, tombol informasi, tombol masing-masing materi, tombol masing-masing sub materi, tombol *reply*, tombol soal, tombol infografis, tombol *home*, tombol kiri, tombol kanan, tombol *exit*.

Konsep Visual Interface Desain

Konsep visual *interface design* mengacu pada siapa yang nantinya akan menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini adalah siswa kelas 5 SD yang memiliki umur 9-10 tahun :

a) Colour Tone

Colour tone dalam perancangan karya ini menggunakan warna analog dan Split Komplementer.

b) Design Type/ Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini yaitu jenis huruf Script untuk menambah kesan klasik dan dicampur dengan sans-serif agar mudah terbaca dan sering digunakan sebagai *body copy*.

c) Design Style

Design Style yang digunakan untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan digunakan vector dan raster dengan banyak mengacu pada desain *game* seperti tombol dan desain tiap halamannya.

d) Illustration Visual Style

Gaya visual ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun dengan teknik digital dan diberi elemen-elemen penjelajahan dan klasik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

e) Page Layout Style

Gaya layout yang digunakan yang digunakan pada perancangan ini berukuran 1920 px X 1080 px.

Pengembangan Desain



Gambar 3. Tampilan Menu Start
 Sumber :Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

Gambar 2. Tampilan Desain Menu awal
 Sumber : Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

Pada tampilan menu awal, terdapat 4 tombol yaitu tombol *Start*, *Informasi*, *Pengaturan* dan tombol keluar. Terdapat ilustrasi bangunan kerajaan dan rumah tradisional serta menampilkan 2 orang anak memakai seragam sekolah dasar S.D.K. Santa Maria Immaculata.

Pada Tampilan Menu *Start* , menampilkan sebuah ilustrasi buku, terdapat 2 bab yang akan dibahas. Pada bab 1 akan membahas mengenai *Penjajahan Belanda* kemudian pada bab berikutnya akan membahas mengenai tokoh-tokoh perjuangan pada masa penjajahan Belanda. Tombol-tombol yang tersedia pada tampilan ini yaitu tombol *Home* di pojok kiri



Gambar 4. Tampilan Sub Materi Bab Satu
 Sumber :Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

atas kemudian tombol melihat infografis dan pengaturan pada pojok kanan atas. Terdapat tombol kanan dan kiri untuk menuju ke bab selanjutnya. Dan yang terakhir ada tombol untuk menuju ke sub bab materi yaitu tombol *jelajah* yang terletak di buku.

Pada tampilan sub menu bab 1 menampilkan sebuah peta yang didalamnya terdapat pilihan animasi yang dapat diakses ketika siswa menekan



Gambar 5. Tampilan Sub Materi Bab Dua
 Sumber : Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

tombol *play*. Disamping itu terdapat tombol pendukung lainnya yaitu pada pojok kiri atas terdapat tombol *home*, infografis dan pengaturan, lalu ada tombol panah kiri untuk mengakses animasi lainnya dan soal-soal, dan terakhir ada tombol kembali pada pojok kanan peta.

Pada tampilan sub bab 2 terdapat tampilan sebuah *file* dan foto pahlawan beserta keterangan mengenai pahlawan tersebut di bawahnya. Beberapa tombol yang ada di sub bab ini yaitu tombol kanan dan kiri di samping foto untuk menuju ke tokoh pahlawan selanjutnya, lalu ada tombol *home* di pojok kiri atas dan pengaturan di pojok kanan atas, dan terakhir ada tombol panah ke kiri untuk menuju ke halaman selanjutnya.



Gambar 6. Tampilan Infografis
 Sumber : Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

Pada tampilan infografis akan disajikan rangkuman materi yang telah disusun sedemikian rupa agar terlihat menarik untuk dibaca. Pada tampilan ini terdapat beberapa tombol yang tersedia yaitu pada pojok kiri atas terdapat tombol *home* dan pengaturan, dan pada pojok kanan atas ada tombol keluar dari tampilan. Untuk menuju ke infografis lainnya siswa dapat menekan tombol kiri ataupun kanan.



Gambar 7. Tampilan Animasi
 Sumber : Dokumentasi A.A.Mas Maharani Putri 2021

Gambar 7 diatas merupakan tampilan beberapa *scene* animasi yang dapat diakses di menu sub materi Bab 1.

Penggabungan

Desain rancangan multimedia dibuat menggunakan beberapa *software design* seperti Adobe Illustrator untuk membuat desain yang berbasis vector, lalu ada Affinity Designer untuk membuat desain yang berbasis vector dan raster, Adobe After Effect digunakan untuk membuat Animasi, Adobe Premiere untuk Menambah transisi dan lagu pada animasi, Adobe Audition digunakan untuk memperhalus suara rekaman, dan



g
n
a

Simpulan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan multimedia interaktif Sejarah Indonesia untuk S.D.K. Santa Maria Immaculata, melalui beberapa langkah-langkah yaitu Menentukan target sasaran dan tujuan, Riset dan pengumpulan data, Menentukan konten, strategi penyampaian dan penilaian, dan sampai pada pembuatan *prototype*. Dalam menentukan target sasaran dan tujuan, memberikan pengalaman belajar mandiri kepada siswa melalui multimedia interaktif. Materi Sejarah Indonesia dipilih untuk menumbuhkan kecintaan terhadap Indonesia, dan rasa persatuan. Dengan target siswa sekolah dasar, mereka dapat mengaksesnya melalui *smartphone*. Tahap kedua yaitu Riset dan Pengumpulan data, jenis data yang dicari yaitu data kualitatif melalui proses Wawancara, Observasi, Kepustakaan dan Dokumentasi. Tahap berikutnya adalah menentukan konten, strategi penyampaian dan penilaian, tahap ini adalah tahap dalam

menentukan konsep, konsep yang terpilih adalah “*Explorer*” yaitu penjelajahan, dimana siswa akan diajak untuk menjelajah masa lalu Bangsa Indonesia melalui media, di media sendiri akan menyuguhkan visual-visual yang menyangkut petualangan seperti peta, buku catatan klasik, kompas, perahu, lampu minyak tanah dan lain sebagainya. Lalu ada penentuan konten dimana multimedia menyajikan animasi untuk menjelaskan materi, infografis untuk merangkum materi, dan soal-soal untuk menilai kemampuan siswa. Dan terakhir tahap *prototype* dimana elemen-elemen multimedia interaktif sudah digabung dan selesai dirancang.

Daftar Rujukan

Lestari,Novia.(2020),*Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif*,Lakeisha,Jateng.

Limbong,Tonni.,Simarmata,Janner.(2020),*Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik*,Yayasan Kita Menulis.

Ma'ruf.,Hendri.(2006),*Pemasaran Ritel*, PT Gramedia Pustaka Utama,Jakarta.

Rusli, Muhammad.,Hermawan, Dadang., dan Supuwingsih,Ni Nyoman.(2017),*Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*,ANDI,Yogyakarta.

Sarwono,Jonathan.,Hary,Lubis.(2007),*Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, ANDI,Yogyakarta.

Septian,M.Daniel.,BudiLeksono ,Agung .(2018),*Dasar Manajemen Desain*,UB Press,Malang.

Sugiono.,Prof.Dr.(2018), *Metode Penelitian Kualitatif*,Alfabeta,Bandung.

Supriyono,Rakhmat. (2010), *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. ANDI, Yogyakarta.

Susilana, M.Si.,Drs.Rudi,Riyana,M.Pd.,Cepi. (2009), *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, CV Wacana Prima,Bandung.

Wibawanto,Wandah.(2017), *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Cerdas Ulet Kreatif,Jember.

Daftar Sumber Jurnal

Aditya, I Putu Tony.,Udayana, Anak Agung Gde Bagus., Swandi, I Wayan.(2020).Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*,1.Diunduh 14 Juni 2021 dari <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/32/20>.