

## **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PENYAKIT HIV/AIDS**

Lila Kesuma<sup>1</sup>, Aditya<sup>1</sup> & Sayid Aidhil Putra<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Komputer Politeknik LP3I Medan

\*Telp: 061-7867311 Fax: 061-7874466

E-mail: putra\_27f@yahoo.com

---

### **ABSTRAK**

Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan penyakit HIV/AIDS adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memberi informasi kepada para pengguna yang ingin mengetahui atau mempelajari bagaimana proses dalam pembelajaran pengenalan penyakit HIV/AIDS. Media pembelajaran ini membahas bagian-bagian dalam pengertian-pengertian seperti, pengertian HIV, pengertian AIDS, metode-metode penularan, gejala-gejala dan simulasi cara bekerjanya virus tersebut didalam tubuh. Pada media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan latihan soal pilihan berganda yang terdiri dari 12 (dua belas) buah pertanyaan mengenai seluruh materi penyakit HIV/AIDS telah dijelaskan dalam materi sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kejelasan dalam memahami materi yang telah disampaikan. Media ini dirancang dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3 Profesional dan di dukung oleh beberapa perangkat lunak pendukungnya seperti Adobe Photoshop CS3, dan Microsoft Word. Perangkat ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi yang lebih dinamis, karena didukung oleh animasi dan back sound, dengan begitu presentasi yang dirancang akan lebih menarik.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, HIV, AIDS, Adobe Flash CS3 Profesional.**

---

### **PENDAHULUAN**

Berdasarkan teknologi dan globalisasi yang begitu pesat dengan sendirinya mempengaruhi masyarakat bidang teknologi yang saat ini paling pesat perkembangannya adalah teknologi informasi dan maka itu dalam Media pembelajaran ini adalah media yang baik dalam menerapkan cara belajar agar lebih mudah dan dapat diminati oleh siswa-siswi. Media pembelajaran ini adalah media yang menggunakan teknologi komputer dan dapat memudahkan para guru dalam menjelaskan materi kepada siswa-siswinya dan media ini juga dapat menjadi pedoman belajar bagi siswa-siswi.

Beberapa penulis telah menerbitkan buku tentang Infeksi dan AIDS (Nursalam & Ninuk, 2007; Syafni, 2012; Mastar, 2011). Media pembelajaran sekarang lebih diminati dari pada media pembelajaran dahulu yang konvensional. Dengan adanya masalah dan kendala yang dihadapi, maka peran media pembelajaran dapat dijadikan sebagai fasilitas atau alat yang dapat diterangkan oleh guru. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul "*Media Pembelajaran Pengenalan Penyakit HIV/AIDS*". Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan pengetahuan belajar siswa dalam mengenal dan mengetahui bahaya-nya jenis penyakit *HIV/AIDS*.

Metode yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses mengajar berkembang dengan sangat pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi, sehingga ragam dan jenis metode yang cukup banyak dapat dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan. Adapun konsep dalam metode pembelajaran dalam penggunaan alat-alat teknologi yang telah ada di jaman sekarang seperti yang dikemukakan oleh Sumiati dan Asra (2007).

Sumiati dan Asra (2007) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu upaya untuk memahami dan membimbing siswa secara perorangan maupun kelompok dalam upaya memperoleh pengalaman belajar tertentu yang berguna bagi kehidupannya. Supriatama (2009) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Pada bulan Juli 1981, New York Times melaporkan suatu kejadian yang langka bentuk kanker di kalangan laki-laki gay di New York dan California, pertama disebut sebagai "gay kanker"; tetapi medis yang dikenal sebagai Kaposi Sarcoma. Tentang waktu yang sama, Kamar Darurat di New York City mulai melihat tampaknya laki-laki muda sehat dengan presentasi fevers, seperti gejala flu, dan radang paru-paru yang disebut Pneumocystis. Satu tahun kemudian, pada CDC (Pusat Pengendalian) link terhadap penyakit darah dan uang logam istilah AIDS (Acquired Immune Deficiency Syndrome). Pada tahun pertama lebih dari 1.600 kasus yang didiagnosis dengan hampir 700 kematian. Karena jumlah kematian soared, ahli medis goreng untuk menemukan lebih penting dan menyebabkan penyembuhan. Pada 1984, Institut Pasteur dari Prancis menemukan apa yang disebut mereka tertular virus HIV, tetapi tidak sampai satu tahun kemudian AS ilmuwan, Dr Robert Gallo dikonfirmasi bahwa HIV adalah penyebab AIDS.

Setelah penemuan ini, pertama tes HIV disetujui pada 1985. Selama beberapa tahun obat untuk memerangi virus dikembangkan serta obat-obatan untuk mencegah infeksi yang berkembang saat sistem kekebalan tubuh rusak akibat HIV dan AIDS. Hingga akhir 1987, terdapat 71.000 kasus AIDS dikonfirmasi, mengakibatkan lebih dari 40.000 kematian.

*Flash* adalah adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat diminati saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* \*.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* (Anonim, 2011).

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian meliputi tempat dan jadwal dimana penelitian atau proses pembuatan program dilakukan, bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan, rancangan yang digunakan dalam penelitian serta sumber data dan analisa data. Penelitian dilaksanakan kebeberapa sekolah SMA untuk menyampaikan cara belajar yang lebih mudah dan menarik perhatian siswa-siswi SMA. Beberapa alat dan bahan yang penulis gunakan selama pengerjaan pembuatan media pembelajaran ini, antara lain:

1. Satu unit laptop ADVAN dengan spesifikasi Core 2 duo/Pentium (1.86H<sub>2</sub>) MB ECS 631T MG.
2. OS Windows 7 Ultimate dengan tipe system 32 Bit
3. Software pendukung seperti *Adobe Flash CS3* dan *Adobe Photoshop CS3*
4. Literatur pendukung dan alat tulis.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah penelitian dengan cara pengumpulan data-data melalui berbagai referensi yang relevan tanpa berhubungan secara langsung dengan tempat atau objek penelitian sebenarnya.

### 1. Konsep Desain

Media pembelajaran yang dibuat menggunakan dua menu utama, yaitu dijalankan secara manual atau otomatis. Ide Utama dalam penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah buku yang berbentuk *multimedia* tetapi mudah untuk digunakan dan dimengerti cara penggunaannya. Dengan memilih satu materi yang ingin dibahas, membuat rancangan program,

serta mengimplementasikannya kedalam bentuk yang nyata, yaitu media pembelajaran mengenai mata pelajaran untuk sma pengenalan penyakit *HIV/AIDS*.

Konsep desain dalam proses pembuatan media ini adalah penggabungan antara konsep visual atau tampilan, konsep warna, dan konsep tipografi atau konsep tulisan (Syed, 2010). Dengan menggunakan ketiga konsep ini, media pembelajaran diharapkan akan lebih menarik dan digemari oleh para penggunanya.

1. Konsep Visual

Untuk konsep visual atau tampilan, penulis memilih menggunakan desain yang sederhana, tetapi menarik untuk dilihat dan dipelajari. Pemilihan ini disesuaikan dengan target dari media ini, yaitu pelajar siswa.

2. Konsep Warna

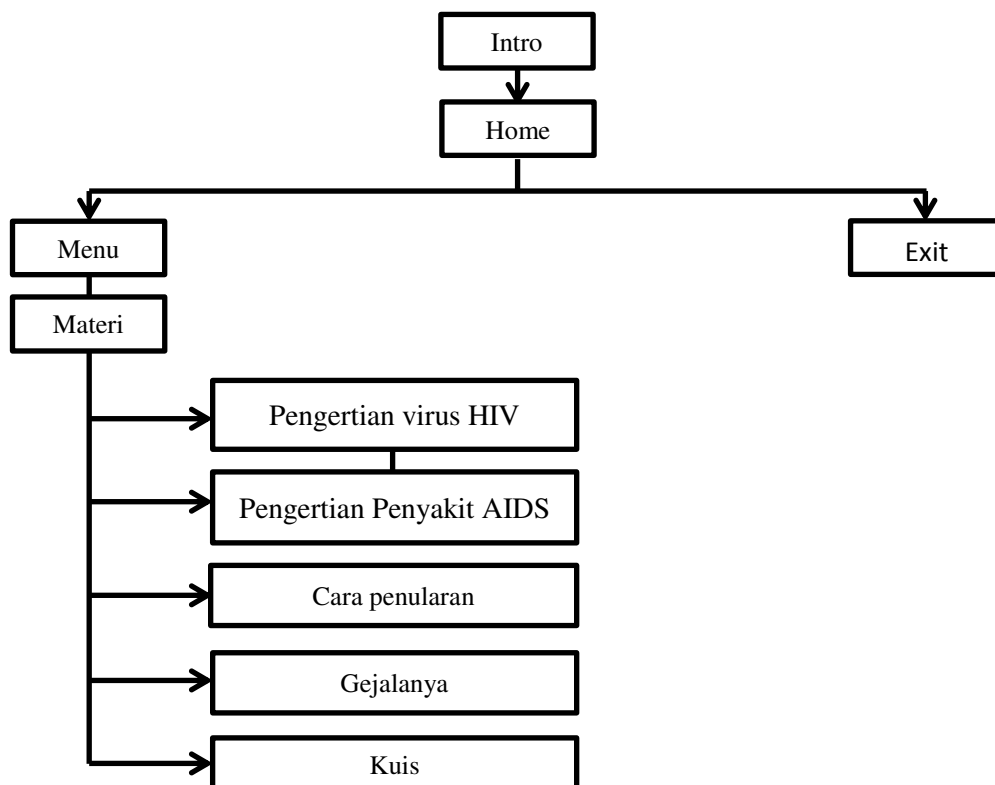
Warna yang mendominan pada media ini adalah merah, putih, dan hitam. Warna merah dipilih karena Pita Merah (Red Ribbon) Arti/dukungan/perhatian terhadap pencegahan *HIV/AIDS*. Warna putih dipilih karena warna ini adalah warna yang netral

3. Konsep Tipografi

Penggunaan tipografi pada media ini tidak begitu banyak, yang paling mendominan adalah jenis tulisan Times New Roman. Yang berbeda hanyalah warna dan ukurannya saja.

**2. Alur Program**

Alur program adalah penggambaran secara grafik dari langkah dan urutan prosedur dari suatu program dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Alur program ini memudahkan analisis untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan memudahkan dalam menganalisis alternatif lain dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang dibuat (Gambar 1).

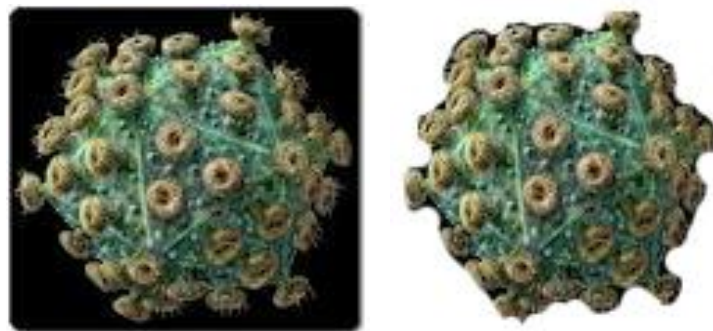


**Gambar 1.** Alur program Media pembelajaran Pengenalan Penyakit *HIV/AIDS*

### 3. Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran

Sebelum penulis membuat sebuah media pembelajaran yang berbentuk multimedia, banyak tahapan-tahapan yang harus dilakukan terlebih dahulu, antara lain:

- a. Mengubah format gambar yang diperlukan Apabila gambar tersebut memiliki format .JPG (*Join Photographic Group*) maka akan diubah kedalam format .PNG (*Portable Network Graphic*). Ini dilakukan untuk membuang bagian belakang objek atau dengan kata lain mengubah menjadi bentuk transparan. Gambar sebelum dan sesudah diubah (Gambar 2).
- b. Membuat animasi  
Untuk animasi penulis hanya menggunakan fasilitas pada *Adobe Flash CS3*.
- c. Pembuatan Layout  
Untuk membuat tampilan layout penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS3*
- d. Penggabungan data  
Setelah gambar dan video diubah formatnya, dan desain layout telah selesai, maka akan digabungkan di *Adobe Photoshop CS3* dan akan diberikan beberapa *action* bahasa pemrograman sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk digunakan.



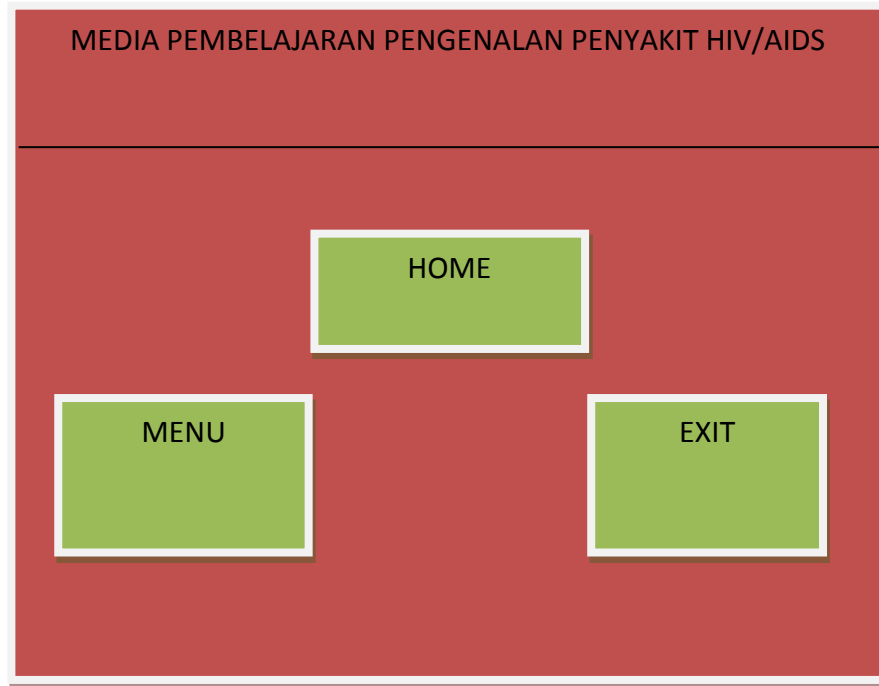
Sebelum

Setelah

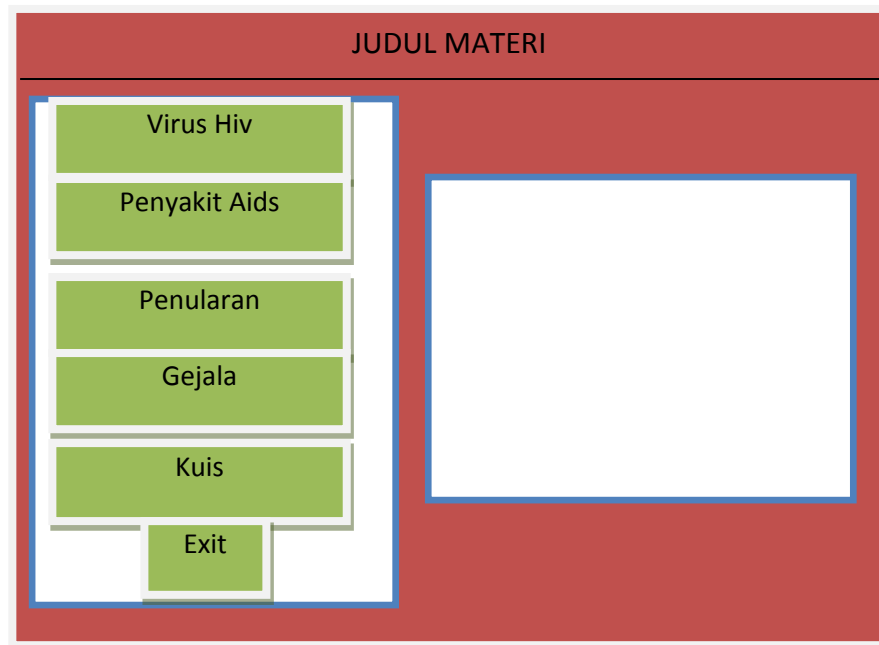
**Gambar 2.** Perubahan Gambar

### 4. Desain Bentuk Tampilan

Desain bentuk tampilan media pembelajaran ini merupakan penggabungan dari gambar, video dan animasi yang telah diubah sebelumnya, disini juga terdapat penggabungan dengan layout dan suara latar. Gambar 3 – Gambar 5 menunjukkan rancangan desain tampilan pada media pembelajaran mengenai jaringan komputer.

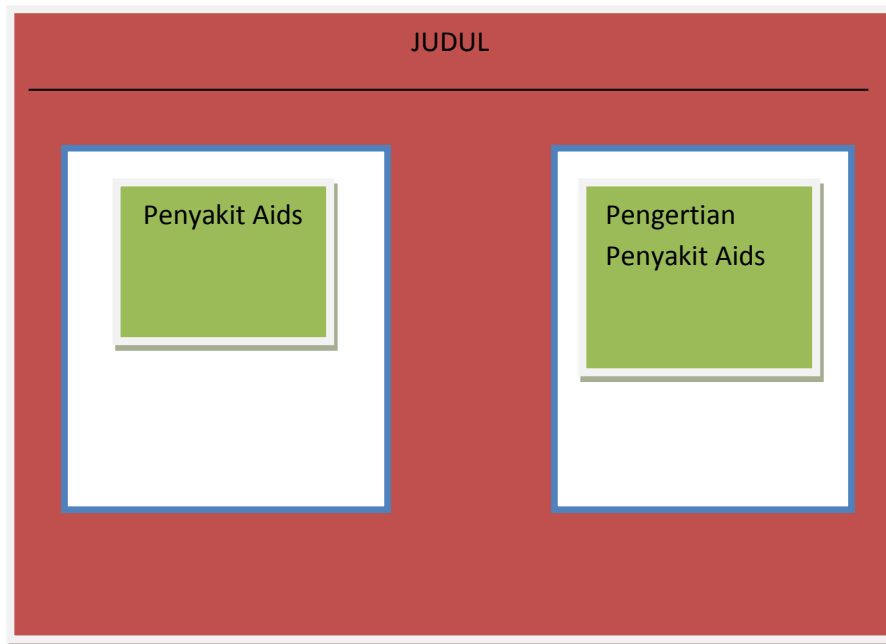


Halaman Menu Utama

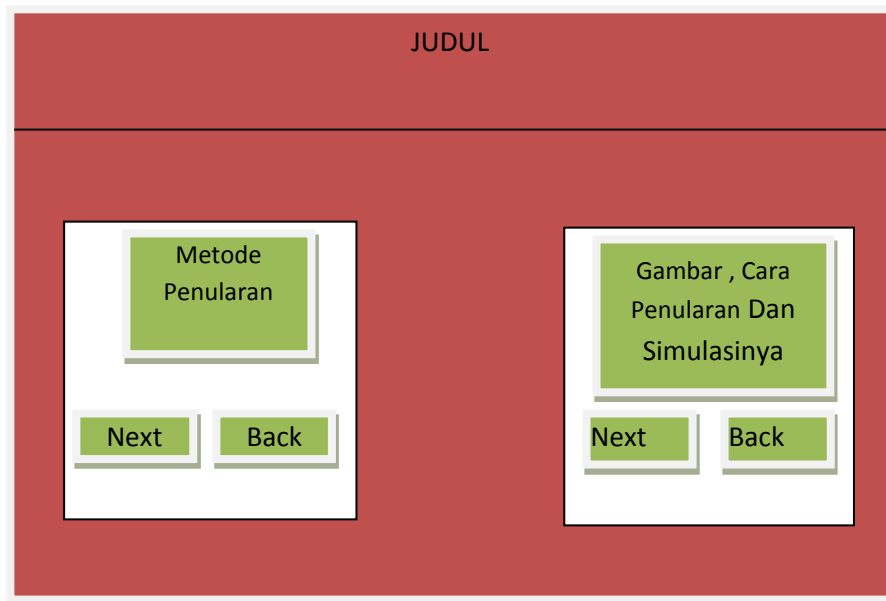


Halaman Materi

**Gambar 3.** Halaman Menu Utama dan Halaman Materi

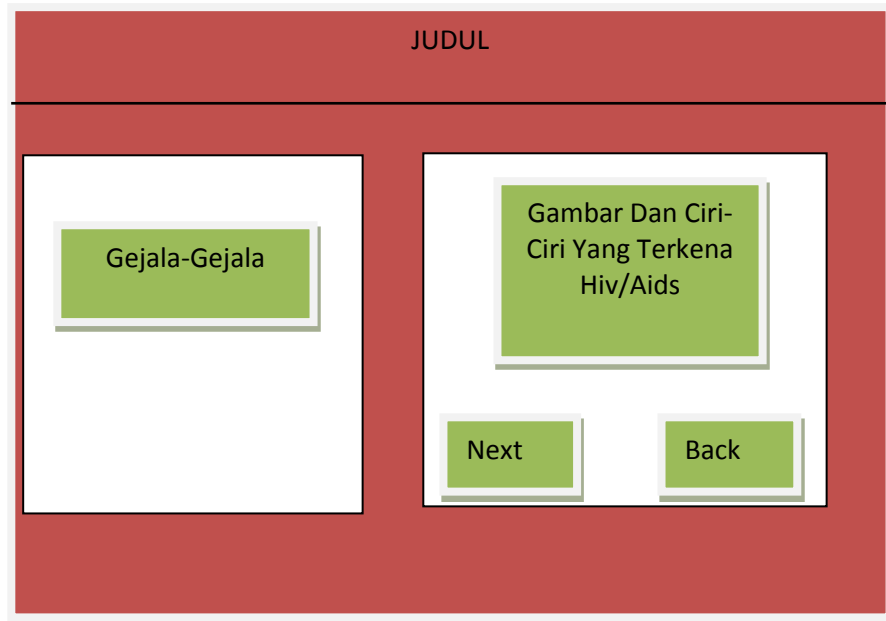


Halaman Pengertian Penyakit AIDS

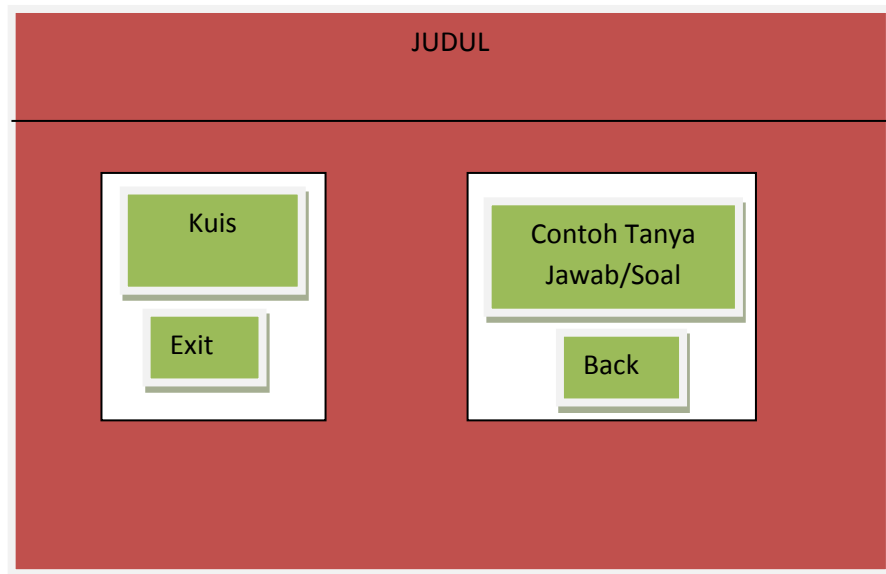


Halaman Materi (Metode penularan penyakit HIV/AIDS)

**Gambar 4.** Halaman Pengertian Penyakit AIDS dan Halaman Materi (Metode penularan penyakit HIV/AIDS)



Halaman Materi (Gejala-Gejala)



Halaman Materi (Rangkuman Materi)

**Gambar 5.** Halaman Materi (Gejala-Gejala) dan Halaman Materi (Rangkuman Materi)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menjalankan media pembelajaran pengenalan penyakit HIV/AIDS ini membutuhkan spesifikasi *Hardware* dan *Software* yaitu :

1. Laptop intel Core duo Memory 1GB dan Hardisk minimal 80GB
2. Software pendukung seperti *Adobe Flash CS3* dan *Adobe Photoshop CS3* dan pendukung lainnya.

Hasil penelitian didapat setelah melakukan uji ke sekolah SMA dan bentuk akhir dari hasil penelitian dalam pembuatan media pembelajaran mengenai pengenalan penyakit HIV/AIDS adalah .exe. Dalam media pembelajaran ini menjelaskan pengertian penyakit HIV/AIDS, gejala-gejala yang ditimbulkan, cara-cara penularannya, Simulasi memiliki beberapa simulasi yang berupa video tentang bagaimana cara berkembangnya virus didalam tubuh kita.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, diketahui bahwa standart sebuah media pembelajaran adalah harus memiliki hoe, halaman materi, halaman virus HIV, halaman Penyakit AIDS, halaman metode Penularan, halaman Gejala-Gejala, halaman Soal, *backsound*, simulasi dan gambar dari materi yang lebih jelaskan. Dalam sebuah media pembelajaran semua hal ini disusun dengan sedemikian rupa, dengan menetapkan konsep sesuai dengan materi yang dibahas dan penetapan warna yang tepat agar sapat menarik dan di sukai pelajar untuk mempelajari materi yang ada di dalamnya.

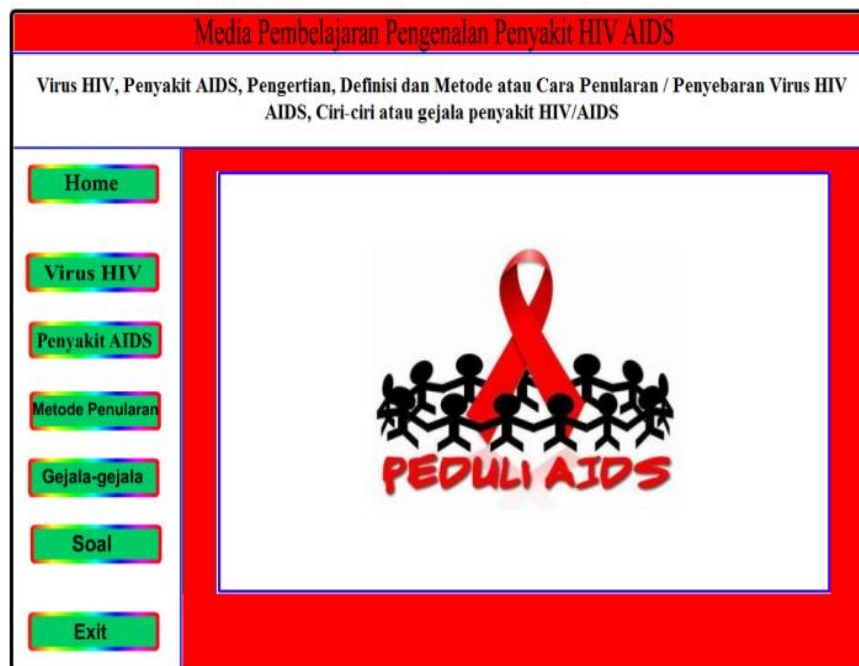
Dari media pembelajaran yang sudah ada, masih sulit ditemukan media yang membahas simulasi dalam bentuk video dan masih kurangnya animasi yang diberikan didalamnya. Sehingga masih harus ada peningkatan dari animasi yang lebih interaktif dan jelas agar dapat memudahkan pelajar untuk memahaminya. Media pembelajaran mulai sering digunakan dalam belajar, karena proses belajar menggunakan media pembelajaran lebih mudah dan tidak membosankan.

Pembelajaran saai ini bisa menggunakan dengan berbagai macam media. Salah satunya yang saat ini sedang berkembang adalah media pembelajaran berbasis komputer. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan atau menyampaikan suatu pembahasan materi pengenalan penyakit hiv/aids. Sehingga, media pembelajarannya adalah berbentuk *software audio-visual*. Dimana *software* pembelajaran yang dihasilkan, menyajikan media yang merupakan perpaduan antara animasi dan gambar. Pembuatan media pebelajaran berbasis komputer dimaksudkan untuk memberikan variasi ataupun alternative dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil penenlitian yang dilakukan dapat diketahui para siswa lebih banyak menyukai fasilitas yang ada pada media elektronik untuk belajar dari pada menggunakan media yang biasa digunakan seperti buku. Hal ini dikarenakan media pembembelajaran yang hanya dijelaskan dengan panduan buku dan membuat para siswa-siswi SMA tidak memahami pelajaran atau materi yang dipelajari karena tidak menonjolkan atau melihat contoh yang nyata sepeti gambar atau simulasi yang kurang dimengerti oleh siswa-siswi SMA. siswa-siswa SMA ini dalam belajar harus di pandu dengan media pembalajaran yang dapat menarik perhatiannya mereka dalam belajar.apa lagi mereka cepat sekali merasa jenuh dan bosan bila para guru menjelaskan materi dengan buku panduan saja. Itu membuat mereka jenuh dan sering kali dalam belajar tertidur didalam kelas dan ada yang berbicara, dan ada pula yang tidak hadir karena bosan dan jenuh karena materi yang dibahas itu-itu saja.

Pada Gambar 6 menunjukkan halaman awal dan halaman utama dari media pembelajaran pengenalan penyakit HIV/AIDS. Disini terdapat tombol home, dan menu virus HIV, Penyakit AIDS, Metode Penularan, gejala-gejala dan Soal yang menampilkan gambar dan menuju kehalaman selanjutnya yaitu halaman Materi dan ada tombol Exit. Pada halaman utama yang terdapat pada media pembelajaran pengenalan penyakit HIV/AIDS.





Halaman Awal Pembelajaran

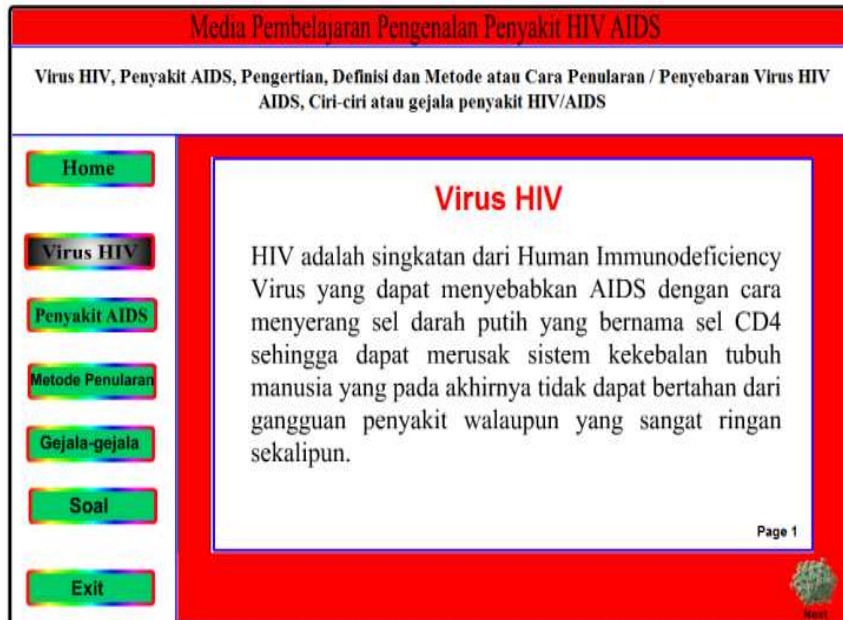


Halaman *Home*

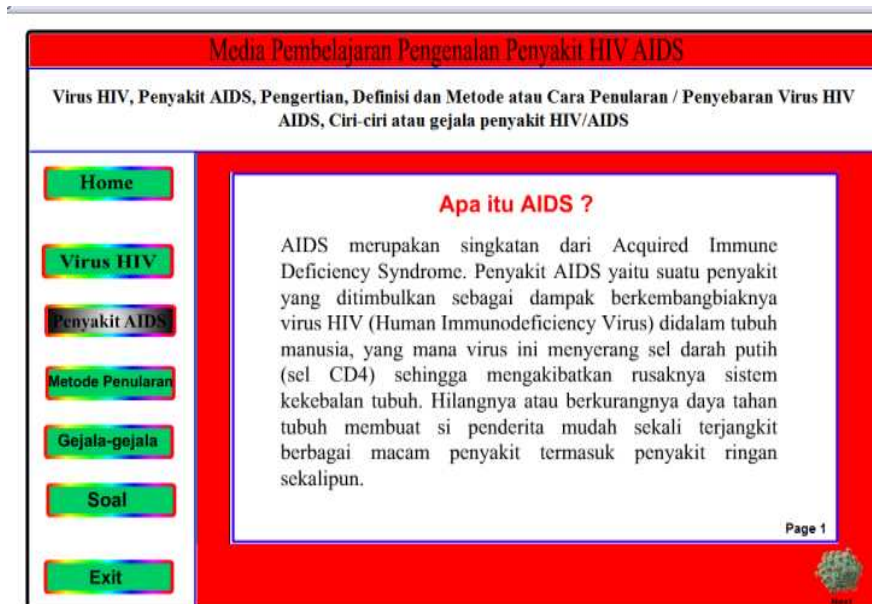
**Gambar 6.** Tampilan Halaman Awal Pembelajaran dan Halaman *Home*

Pada Gambar 7 menunjukkan halaman materi bagian pengertian HIV dan bagian pengertian penyakit AIDS. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai materi pengertian HIV. Disini dijelaskan pengertian HIV dan virus-virus HIV. ada tombol untuk maju dan kembali sebagai tombol jika ingin mengetahui pengertian HIV untuk yang lebih jelas lagi terdapat pada halaman yang selanjutnya. Pada setiap melanjutkan ke halaman yang selanjut selalu ada seperti di *home*

salah satunya yaitu menu virus HIV, Penyakit HIV, Metode Penularan dan soal. Jika menu tersebut di klik maka akan masuk pada halaman yang sesuai dengan nama menu di atas.



Halaman Materi (Virus HIV)

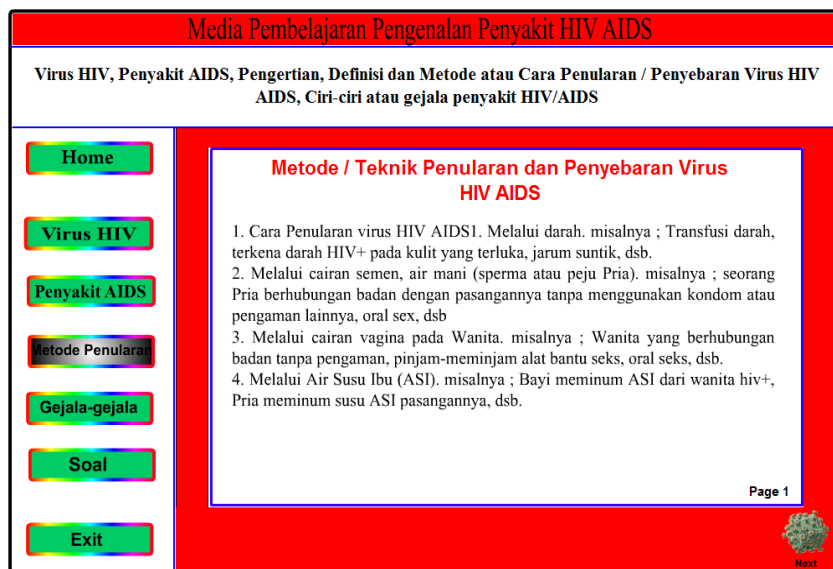


Halaman Materi Pengertian Penyakit AIDS

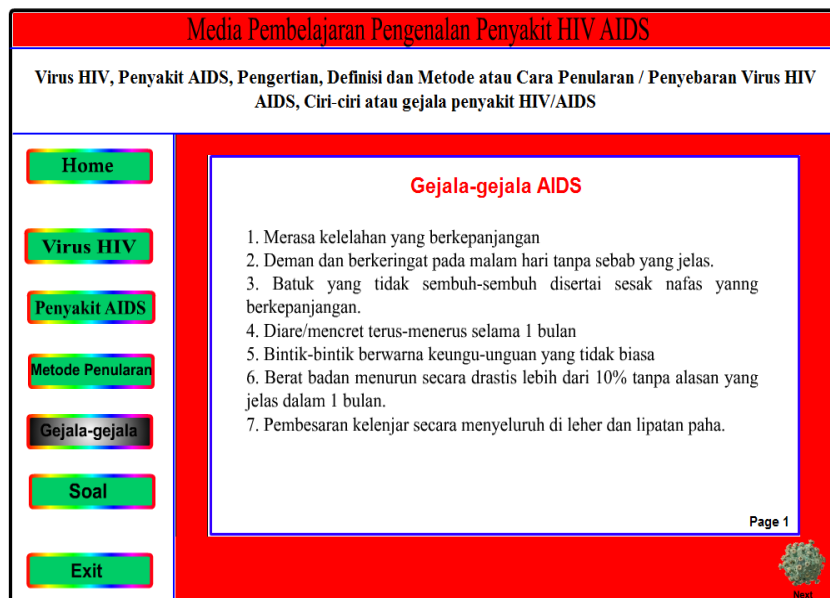
**Gambar 7.** Halaman Materi (Virus HIV) dan Halaman Materi Pengertian Penyakit AIDS

Pada halaman informasi mengenai materi pengertian penyakit AIDS. Disini dijelaskan pengertian AIDS. dan ada tombol untuk maju dan kembali sebagai tombol jika ingin mengetahui

pengertian penyakit AIDS, untuk yang lebih jelas lagi terdapat pada halaman yang selanjutnya. Pada setiap melanjutkan ke halaman yang selanjut selalu ada seperti di *home* salah satunya yaitu menu virus HIV, Penyakit AIDS, Metode Penularan, Gejala-gejala dan Kuis. Jika menu tersebut di klik maka akan masuk pada halaman yang sesuai dengan nama menu di atas. Gambar 8 menunjukkan halaman penjelasan Metode Penularan dan halaman materi yang membahas gejala-gejalanya.



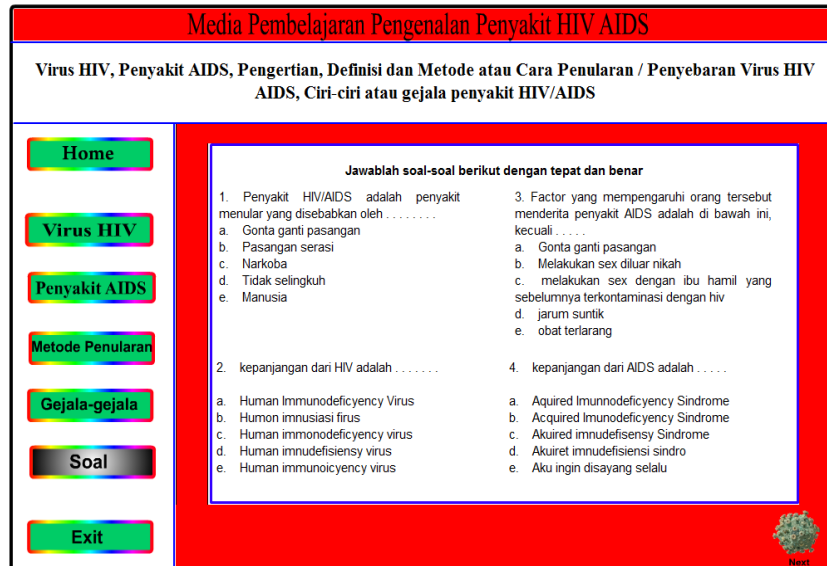
Halaman Materi Metode Penularan



Halaman Materi Gejala-gejala

**Gambar 8.** Halaman Materi Metode Penularan dan Halaman Materi Gejala-gejala

Di dalam halaman materi gejala – gejala berisi tentang bagaimana kita yang sudah terinfeksi penyakit HIV/AIDS dan contoh gambar ciri-ciri orang yang terkena penyakit ini dan disini ada tombol next (selanjutnya) dan back (untuk kembali). Gambar 9 merupakan halaman awal saat kita ingin menjawab soal latihan dan halaman akhir, jika ingin melanjutkan pada soal berikutnya maka klik tombol Next maka kamu akan memasuki soal selanjutnya. Pada halaman akhir dimana kita dapat mengetahui salah dan benarnya kita menjawab soal yang telah kita jawab jika ingin mencoba ulang maka bisa klik tombol Back.



Halaman Latihan



Halaman Akhir

**Gambar 9.** Halaman Latihan dan Halaman Akhir

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari media pembelajaran pengenalan penyakit HIV/AIDS ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang dengan perangkat lunak *Adobe Flash CS3*, *Adobe Photoshop CS3*, dan digabungkan dengan perangkat lunak lain, dapat membuat sebuah media yang menarik sehingga dapat memudahkan setiap siswa untuk mengenal mempelajari pengenalan penyakit HIV/AIDS dengan mudah. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat memudahkan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar jaringan computer. Penyajian materi yang dilengkapi dengan warna yang menarik, gambar animasi dan suara dapat membuat lebih menarik dan di sukai sehingga pengguna lebih muda untuk mempelajarinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nursalam, & Ninuk, D. K. (2007). *Asuhan Keperawatan Pada Pasien Terinfeksi HIV/AIDS*. Jakarta : Salemba Medika.
- Syafni, G. S. (2012). *Waspada Penyakit Reproduksi Anda*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Mastar, A. T. (2011). *STOP AIDS*. Jakarta : Lembaga Terpadu Pemasarakatan Anti Narkoba.
- Sumiati, & Asra. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV WACANA PRIMA.
- Supriatama. (2009). *Pengertian Pembelajaran*. Diakses Januari 20, 2013. <http://www.tkplb.org/index.php/60-permainan>
- Anonim. (2011). *Pengertian Adobe Flash*. Diakses Januari 25, 2013. <http://www.madcoms.com/2011/02/sejarah-flash-macromedia-flash-sebelum.html>
- Syed, I. (2010). *Pengertian Warna*. Diakses Januari 25, 2013. <http://www.syed-ikhwan.com/2010/01/22/pengertian-warna/>