

## ABSTRAKSI

Pembelajaran bertujuan untuk membangun pengetahuan mahasiswa dalam bidang studi atau ketrampilan tertentu yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didik. Dalam menyampaikan materi yang akan dibagikan, tentunya diperlukan media untuk menyampaikan materi tersebut, media tersebut adalah papan tulis. Namun pada kenyataannya dalam menggunakan papan tulis dibutuhkan beberapa alat bantu yaitu spidol, penghapus dan tinta. Selain itu papan tulis juga memiliki ukuran tertentu yang membatasi pendidik dalam menyampaikan materi dan materi pengajaran yang ditulis di papan tulis tidak bisa direkam maupun disimpan.

Dari permasalahan yang terjadi, maka diusulkan untuk dibuatnya suatu *interactive whiteboard*, yaitu suatu panel layar sentuh berukuran besar yang dapat berfungsi sebagai papan tulis biasa yang dapat dioperasikan tanpa menggunakan mouse atau keyboard. Adapun teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat *interactive whiteboard* adalah perangkat kontrol permainan yang dikeluarkan oleh perusahaan Nintendo yaitu *wiimote*. Teknologi ini memiliki kamera yang bisa digunakan sebagai *receiver* yang menerima informasi keberadaan dari *sensor infrared* yang berupa titik koordinat.

Disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan teknologi pengontrol permainan dari Nintendo Wii dapat memecahkan masalah yang terjadi di bidang pembelajaran yang nantinya bisa digunakan untuk menggantikan fungsi dari papan tulis pada umumnya yaitu menulis dan menghapus.

Kata Kunci : Interactive Whiteboard, Media Pembelajaran