

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN METODE LUTHER

Rahmat Soleh¹, Eko Retnadi², Dewi Tresnawati³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

10906099@sttgarut.ac.id

2eko_sttg@yahoo.co.id

3tresnawatidewi@gmail.com

Abstrak – Pelajaran Agama Islam (PAI) sebagai salah satu bidang studi yang banyak menyasari afektif menjadi suatu tantangan tersendiri bagi guru pengampunya. Tuntutan agar penyampaian materi PAI tidak monoton, atau bersifat hafalan semata mendorong guru PAI untuk terus meningkatkan kreatifitas penggunaan media dalam pembelajaran PAI sehingga mampu tercipta pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran PAI, terdapat materi belajar berupa fakta-fakta dan adapula berupa konsep yang bersifat abstrak. Contoh materi belajar bersifat abstrak ialah seperti tentang keimanan (terkait kepercayaan) yang terkadang susah untuk dijelaskan pada usia anak sekolah dasar karena masih kesulitan untuk berfikir abstrak. Bagi mereka meski mulai dapat berfikir logis, materi belajar akan mudah dimengerti manakala wujudnya nyata atau konkret. Kesulitan terhadap materi belajar abstrak dan verbalistik dapat diatasi salah satunya melalui multimedia pembelajaran yang materinya dikaitkan dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Metode penelitian dalam pengembangan media pembelajaran PAI berbasis multimedia ini menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya wawancara, observasi, dan studipustaka. Serta untuk pengembangan aplikasi multimedia dari Luther (1994), yang diambil berdasarkan buku Sutopo (2002) yang mana menurut Art Luther pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep (identifikasi audiens), perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, testing dan distribusi. Penggunaan multimedia pembelajaran, diharapkan dapat memberikan kemudahan dan keefektifan belajar sehingga berdampak positif pada pencapaian kompetensi pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Pendidikan, Pendidikan Agama Islam, Multimedia, Media Pembelajaran, Sutopo-Luther.

I. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Proses ini dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan decoding. Namun bagaimanakah bentuk dan wujud dari media atau perantara ini, hal tersebut harus disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi yang akan disampaikan serta kemampuan guru tentang pengetahuannya mengenai media. Sebagai contoh dalam proses pembelajaran maka hal yang harus diperhatikan ketika penyampaian materi/informasi berlangsung adalah keluasan, kedalaman dari materi pelajaran, selain itu juga waktu yang diperlukan untuk mengajarkan materi tersebut, dan kondisi yang tersedia di sekolah, sehingga media menjadi efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kompetensi pembelajaran PAI meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran PAI sebaiknya tidak terjebak pada aspek kognitif semata. Agar tidak terjebak pada ranah kognitif, maka pembelajaran agama harus melibatkan pengalaman keseharian siswa dalam pembicaraan di ruang kelas. Hal ini karena dalam pembelajaran tersebut terdapat pendekatan melalui contoh nyata dan sumber keteladanan. Peningkatan kualitas belajar PAI tentu perlu semakin digalakan, terutama pada aspek afektif dan psikomotorik. Aspek afektif berupa penghayatan, sedangkan aspek psikomotorik berupa pengalaman. Oleh sebab itu, penggunaan Media pembelajaran Multimedia kiranya tepat dalam pembelajaran PAI. Hasil wawancara dengan Ibu Aisyah (guru mata pelajaran PAI) pada tanggal 12 Februari 2014 menunjukkan bahwa, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran PAI di SDN Cipicung III khususnya untuk siswa kelas IV. Masalah tersebut antara lain terkait dengan metode pembelajaran yang cenderung atau dominan menggunakan metode ceramah. Dominasi penggunaan metode tersebut menurut beliau dikarenakan kondisi dan kurang tersedianya media pembelajaran PAI seperti alat peraga dan video di sekolah. Penggunaan metode ceramah memang jika tanpa peragaan atau dikombinasikan dengan metode lain, akan berdampak terhadap pembelajaran yang cenderung verbalisme [1]. Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian mengenai media pembelajaran berbasis multimedia ini diantaranya penelitian oleh (1) Mukhlis Nur Rosyid dari jurusan teknik informatika Sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer Amikom Yogyakarta dengan judul “ Aplikasi kuis mata pelajaran pendidikan agama islam di sdn wonodadi 2 plantungan kendal jawa tengah berbasis multimedia,” (2) Dani Arbito dan Dwi Lestari Jurusan Teknik Informatia Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta dengan judul Perancangan media pembelajaran agama islam “cara membaca huruf hijaiyah” tingkat sekolah dasar di sekolah negeri karen. Dengan bahasan mengenal tanda baca huruf hijaiyah, mengenal bentuk huruf hijaiyah, dan sifat huruf hijaiyah. selanjutnya (3) Penelitian oleh Dea Afnan Kurnia Teknik Informatika Sekolah Tinggi Tekhnologi Garut dengan judul “pengembangan aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis multimedia untuk siswa kelas 1 sekolah dasar menggunakan metode luther” namun materi yang disampaikan didalam media pembelajaran tersebut cakupannya bersifat umum yaitu untuk semua tingkat sekolah dasar, sehingga dirasa kurang efektif apabila diberikan kepada siswa kelas IV sekolah dasar, karena materi yang disampaikan belum sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasarnya. Oleh karena itu Tugas Akhir ini akan mengangkat judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE LUTHER.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001:20) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menghubungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tools*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian itu, multimedia terdiri dari empat faktor yaitu : (i) ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, (ii) ada *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (iii) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung, dan (iv) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

B. Media Pembelajaran

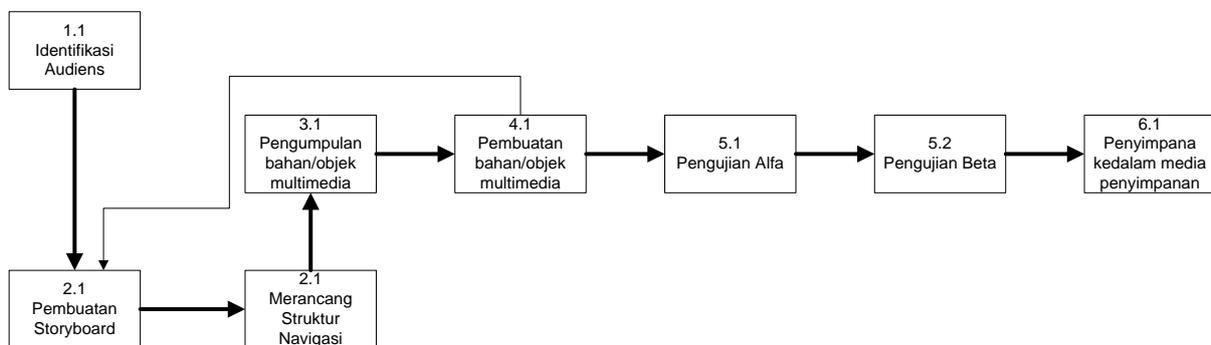
media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

C. Metodologi Pengembangan Multimedia

Menurut munir (2013:104) banyak metodologi pengembangan perangkat lunak (software engineering), tetapi tidak tepat diterapkan pada pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia tapi Setidaknya ada dua metodologi biasa yang dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Salah satunya adalah menurut Sutopo yang berdasarkan Arch Luther 1994, dalam Sutopo (2002:222-223) yakni metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

Aktifitas dimulai dari memaparkan masalah ke dalam latar belakang untuk meninjau kesempatan pengembangan perangkat lunak berdasarkan hasil pengembangan sebelumnya atau kebutuhan terkini dengan mengidentifikasi masalah yang ada, menentukan rumusan masalah yang muncul dari sistem yang ada kemudian dari rumusan masalah dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk menentukan tujuan penelitian. Penelitian pengembangan aplikasi media pembelajaran PAI dapat dikembangkan dalam skema kerangka konseptual secara detail yaitu menghasilkan rancangan activity sequence sebagai berikut :



Gambar 1: Activity Sequencing Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Tahapan ini adalah menentukan siapa pengguna (*Audiens*) sistem serta menganalisis kebutuhan apa saja dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

1. Identifikasi pengguna

Berdasarkan tujuan pembuatan media pembelajaran ini maka pengguna dapat diidentifikasi sebagai berikut : (a) Pengajar sebagai aktor yang memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mempertimbangkan perencanaan pengembangan dan penentuan pembuatan media pembelajaran dan (b) Siswa sebagai penerima informasi yang di berikan oleh pengajar.

2. Analisis Kebutuhan

Dalam menentukan analisis kebutuhan system, dilakukan wawancara dengan Ibu Aisyah selaku

Pengajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 3 Cipicung, kebutuhan yang dapat dianalisis yaitu beberapa kebutuhan fungsional dari perangkat lunak yang akan di buat, maka kebutuhan yang diambil adalah berupa buku pelajaran PAI dan mengambil beberapa materi yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti/kompetensi Dasar (KI/KD), diharapkan sistem yang dibuat dapat memvisualisasikan pelajaran tersebut sesuai kebutuhan isi materi Pelajaran PAI dengan bahasa yang di sederhanakan dan lebih detail agar dapat mudah di pahami oleh anak didik, selain itu juga terdapat sesi evaluasi yang ditunjukkan sebagai indikator hasil dari kegiatan belajar mengajar.

B. Perancangan

Dalam Tahapan Perancangan (*Design*) perangkat lunak ini meliputi beberapa tahap diantaranya perancangan *Storyboard* (Skenario), dan desain struktur navigasi.

1. Perancangan Storyboard

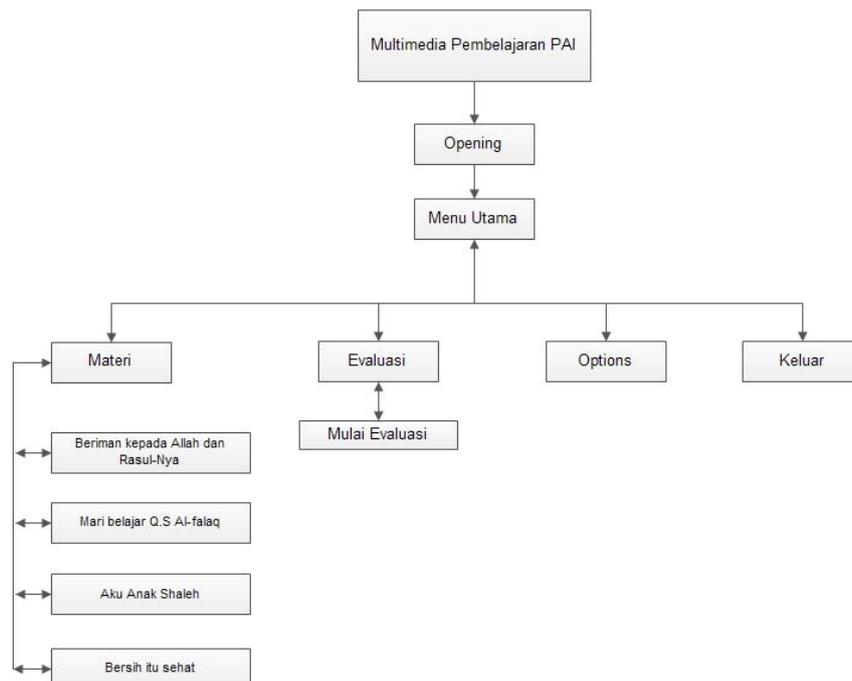
Perancangan storyboard dalam aplikasi media pembelajaran ini terdiri beberapa halaman, diantaranya :

Tabel 1 Deskripsi Storyboard Aplikasi Media Pembelajaran PAI

Modul 1 : Halaman Pembuka
Modul 2 : Menu utama yang berisi pilihan menu aplikasi
Modul 3 : Menu Materi
Modul 4 : Materi Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya
Modul 5 : Materi Mari Belajar Q.S al-Falaq
Modul 6 : Materi Aku Anak Shaleh
Modul 7 : Materi Bersih Itu Sehat
Modul 8 : Options
Modul 9 : Evaluasi

2. Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi yang merupakan rancangan hubungan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi dengan pemberian perintah dan pesan. Berikut ini adalah rancangan struktur navigasi dari aplikasi media pembelajaran PAI:



Gambar 2: Struktur Navigasi

C. Pengumpulan Bahan

Adapun pada tahap pengumpulan bahan untuk pembuatan aplikasi media pembelajar PAI yaitu gambar, teks, animasi dan suara sesuai dengan kebutuhan untuk aplikasi. Sementara itu pengumpulan materi diambil dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD/MI kelas 4 dan gambar yang diunduh kemudian diedit sehingga sesuai dengan kebutuhan dalam format.png serta audio didapat dari hasil rekaman untuk contoh pembacaan materi dalam format.wav.

D. Pembuatan (*assembly*)

Pembuatan materi-materi PAI yang disajikan yaitu dilengkapi dengan tombol-tombol yang interaktif, animasi dua dimensi tween motion hal ini untuk dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi, serta cara penyajian materi PAI ini dilengkapi dengan instrument musik dengan format musik.wav dan animasi 2 dimensi dengan format.flv dan format.mp4.



Gambar 3: Tampilan beberapa menu Multimedia Pembelajaran PAI

D. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan alpha testing. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi dapat berjalan baik pada lingkungan sistem operasi dari user. Sebuah aplikasi akan disebarkan kepada pengguna, maka aplikasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan atau error. Oleh karena itu, aplikasi harus diuji coba terlebih dahulu untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi, pengujian ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box berfokus persyaratan fungsional aplikasi. Dibawah ini merupakan tahapan dari pengujian fungsional yang akan dilakukan, yaitu :

1. Rencana Pengujian

Table 2: Rencana Pengujian

Menu yang diuji	Detail pengujian	Jenis uji
Menu	Memilih menu yang akan diuji dan menjalankannya dengan mengklik tombolnya	<i>Black Box</i>
Stuktur Navigasi	Memilih menu Navigasi yang akan diuji dan menjalankannya dengan mengklik tombolnya	<i>Black Box</i>

2. Hasil Pengujian

Table 3: Hasil Pengujian

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	Ket
Menu Materi	Memunculkan konten yang dituju	Muncul animasi	Berhasil	Gambar 4.15
Menu Materi Mari belajar al-Falaq	Memunculkan konten yang dituju	Muncul animasi	Berhasil	Gambar 4.16
Menu Materi Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya	Memunculkan konten yang dituju	Muncul animasi	Berhasil	Gambar 4.17
Menu Materi Aku anak Shaleh	Memunculkan konten yang dituju	Muncul animasi	Berhasil	Gambar 4.18
Menu Materi Bersih itu Sehat	Memunculkan konten yang dituju	Muncul animasi	Berhasil	Gambar 4.19
Menu options	Memunculkan konten yang dituju	Muncul animasi	Berhasil	Gambar 4.21
Menu evaluasi	Memunculkan konten yang dibahas	Muncul soal evaluasi beserta hasil dari evaluasi	Berhasil	Gambar 4.20

E. Distribution

Setelah aplikasi lolos pengujian dan sudah dinyatakan layak digunakan, maka aplikasi akan disebar (distribution). Pada tahapan pendistribusian akan dilakukan penyimpanan program yang telah selesai atau sudah jadi dalam bentuk .exe, program atau aplikasi yang sudah melewati tahap pengujian dan siap untuk digunakan akan dilakukan penyimpanan dengan memakai hardisk atau menggunakan CD yang sebelumnya sudah dijadikan file instaler.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dalam perancangan aplikasi media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis multimedia, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran pendidikan agama Islam yang dikemas dalam aplikasi interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pendidikan agama Islam.
2. Dengan dibuatnya media pembelajaran multimedia mampu memberikan tampilan visual yang menarik sehingga siswa dapat mempelajari materi yang disampaikan dengan menyenangkan.
3. Dengan dibuatnya konsep multimedia pembelajaran pendidikan agama Islam dapat digunakan oleh guru untuk mengubah suasana belajar mengajar menjadi lebih efektif.
4. Perancangan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran agama Islam ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna untuk mempermudah dalam penyampaian materi.

Agar aplikasi ini dapat terus dikembangkan maka disarankan untuk :

1. Melakukan penyempurnaan materi dalam bentuk animasi-animasi gambar, audio, dan video yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Melakukan penyempurnaan pengembangan aplikasi media pembelajaran dengan membangun multimedia pembelajaran berbasis mobile android untuk siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis R.S. mengucapkan banyak terima kasih kepada ayah (Yayat (alm)) dan ibu (Aisyah) yang telah membantu secara moril maupun materil dan sudah tidak terhitung lagi. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada bapak H. Eko Retnadi M.Kom dan Ibu Dewi Tresnawati, MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama penyelesaian laporan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi, (2010). *Pengolahan video kreatif dengan adobe premiere*. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- [2] Binanto, I (2010). *Multimedia digital dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Dimiyati dan Mudjiono (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Munadhi, yudi. *Media Pembelajaran*. 2008. Jakarta: Gaung persada press
- [5] Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [6] Ramayulis H. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- [7] Rasyad, A. (2003). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- [8] Sanjaya, wina. *Strategi Pembelajaran*. 2006. Jakarta: Prenada media.
- [9] Santoso, I (2004). *Interaksi manusia dan computer*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Sukmadinata N.S (2010). *Metode Peenlitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- [11] Sumiati dan Asra (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [12] Susilana R dan Riyana C (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [13] Sutopo, H. (2002). *Analisi dan desain berorientasi objek*. Yogyakarta: J & J Learning.
- [14] Suyanto, M. (2003). *Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- [15] Syaiful Sagala, M.Pd. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Vaughan T (2004). *Multimedia: making it work*. Yogyakarta: Andi.
- [17] Willis Dahar, R. (1989). *Teori Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- [18] _____ (1989). *Undang Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Restindo Mediatama.