

APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN RUKUN IMAN KE - 2 BERBASIS MULTIMEDIA PADA SD TAHFIDZ QUR'AN HOME SCHOOLING AS-SUNNAH SAMARINDA

Rahmat Hidayat

Jurusan Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda–Kalimantan Timur – 75123
hidayatrahmad776@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Multimedia ini menyediakan pengenalan rukun iman ke – 2 berbasis multimedia yang digunakan untuk mengenal pembelajaran rukun iman khususnya rukun iman ke – 2 sesuai Al – Qur'an dan Sunnah pada SD Tahfidz Qur'an Home Schooling Samarinda, materi yang ada pada Pengenalan Rukun Iman Ke - 2 meliputi materi pengertian malaikat, nama – nama malaikat dan tugasnya, sifat - sifat malaikat dan manfaat beriman kepada malaikat dan *aplikasi multimedia* ini menyediakan soal evaluasi yang digunakan untuk dapat mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi pengenalan rukun iman ke – 2 melalui soal latihan 1 - 10.

Aplikasi Multimedia ini dikembangkan dengan metode pengembangan multimedia, metode pengumpulan data : studi pustaka, wawancara dan observasi, metode analisis : data, kebutuhan dan teknologi, analisa perancangan sistem menggunakan *Unified modeling language* (UML). Dalam pengembangan aplikasi multimedia menggunakan software *Swishmax4*, dan *Audacity* sebagai editor suara. Metode pengujian Aplikasi multimedia ini menggunakan pengujian *Beta Testing*.

Dengan dibangunnya *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Rukun Iman Ke – 2 Berbasis Multimedia Pada SD Tahfidz Qur'an Home Schooling As-sunnah Samarinda* ini akan diperoleh manfaat yang besar, dimana dapat membantu pekerjaan ustadz dan ustadzah / guru, sehingga efisiensi dan efektivitas kinerja pembelajaran meningkat dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pelajaran rukun iman khususnya rukun iman – ke 2, serta memberi kemudahan pada ustadz dan ustadzah / guru dalam memberi pelajaran rukun iman ke – 2 pada siswa.

Kata kunci : Aplikasi Multimedia, Pengenalan Rukun Iman Ke - 2, SD Tahfidz Qur'an Home Schooling As-sunnah Samarinda

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media komputer berkembang begitu pesat, hampir disemua aspek kehidupan manusia tidak bisa lepas dari komputer. Dalam dunia pendidikan penggunaan media komputer terutama multimedia mulai dikembangkan karena penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif.

Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang begitu penting dari proses belajar, oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya media pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa unsur seperti teks, audio, video dan gambar, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan siswa merasa senang dalam belajar dibandingkan dengan cara yang masih sangat konvensional.

Pembelajaran ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan dan pengembangan teknologi pendidikan dengan menyediakan seperan

gkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi namun tetap sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits.

Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini dituntut dapat memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan materi ajarnya, salah satunya kepada anak didik yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran. SD Tahfidz Qur'an Home Schooling Assunnah Samarinda dalam menyampaikan pembelajaran, khususnya pendidikan agama islam terutama pada materi pelajaran rukun iman ke – 2 dengan menggunakan cara pengajaran konvensional yakni guru menerangkan secara verbal untuk teorinya sedangkan untuk praktek dengan cara guru membaca sedangkan siswa menirukan serta kurangnya fasilitas buku modul bagi siswa, sehingga tidak efektif saat proses belajar mengajar berlangsung karena siswa mudah jenuh serta kurangnya menarik dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga proses belajar secara interaktif akan menurun. Dengan demikian perlu adanya Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Rukun Iman Ke - 2 berbasis multimedia yang menarik serta interaktif dalam membantu penyampaian materi pelajaran rukun iman ke – 2 bagi anak.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada :

1. Penyampaian materi bisa mudah dipahami oleh anak.
2. Meningkatkan minat anak dalam belajar lebih giat.
3. Penyampaian materi sudah berbentuk edukasi.

3. BAHAN DAN METODE

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Rukun Iman Ke-2 ini antara lain :

3.1 SwishMax

SwishMax merupakan sebuah program yang digunakan untuk membuat dan membangun sebuah animasi, *movie* atau *film*, *banner*, iklan, *button* navigasi atau presentasi, baik di dalam sebuah *homeplage* maupun berdiri sendiri. Swishmax merupakan program yang bersifat *userfriendly* dan banyak menarik kaum *flasher* dan *web developer*, karena Swishmax memiliki *feature* yang cukup lengkap untuk menghasilkan animasi yang menarik, baik animasi teks, *image*, grafik, suara, atau gabungan dari seluruh unsur media.

SwishMax memiliki tampilan antarmuka/ ruang kerja utama yang cukup bagus, dimana setiap komponen memiliki berbagai fungsi dan fasilitas yang mendukung dalam pembuatan animasi *flash* maupun *game*, yaitu :

1. Main menu

Menu utama dari Swishmax yang berisi perintah utama untuk membuka *file*, *save*, mengatur *interface*, menambahkan media ke dalam *movie*, menambahkan *effect* animasi, dan lainnya.

2. Toolbars Standard

Berisi menu-menu yang digunakan untuk mengolah area atau lembar kerja, seperti menambah dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen, *find*, *cut*, *copy*, *paste*, *delete*, *bring forward*, *send backward*, *bring to front*, *send to back*, dan lainnya.

3. Toolbox

Sekelompok tombol-tombol sebagai alat bantu yang diletakan dalam suatu area yang akan digunakan untuk menghasilkan suatu objek, *tools* yang ada antara lain *select*, *reshape*, *fill transform*, *motion path*, *line*, *pencil*, *bezier*, *text*, *ellipse*, *rectangle*, *autoshape* dan lainnya.

4. Toolbar Insert

Toolbar yang berfungsi untuk memasukan sesuatu ke dalam lembar kerja, seperti *scene*, *text*, *image*, *content*, *button*, dan *sprite*.

5. Toolbar Control

Berfungsi untuk mengendalikan animasi yang telah kita buat.

6. Layout Panel

Tampilan desain *movie* yang dibuat.

7. Timeline Panel

Panel yang berisi efek dan durasi dari setiap komponen yang terdapat di dalam *movie* yang dibuat yang ditampilkan dengan satuan *frame per second* yang menyatakan jumlah *frame* yang ditampilkan dalam satu detik.

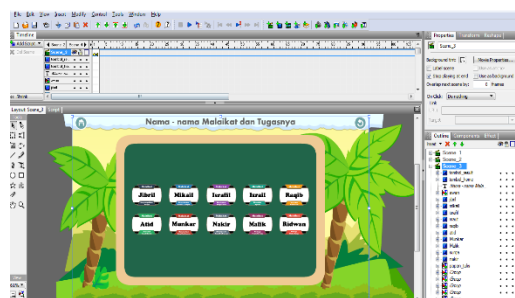
8. Panel Outline

Berisi struktur dari keseluruhan *movie* yang dibuat berupa komponen *scene*, *text*, *button*, dan lainnya.

9. Status Bar

Sebuah tampilan khusus yang menjelaskan seluruh informasi dari *movie* yang dibuat serta menampilkan posisi koordinat dari cursor pada *layout*.

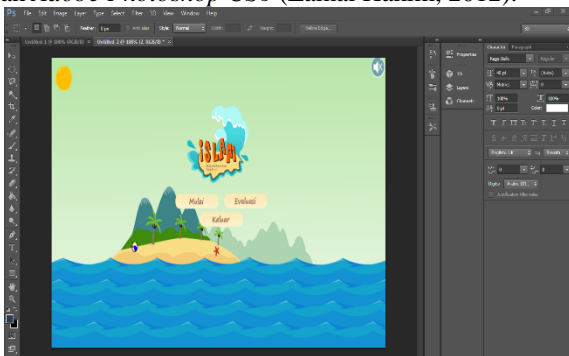
Setiap komponen tersebut masing-masing memiliki berbagai macam fungsi dan fasilitas yang mendukung dalam pembuatan animasi *Flash*. Gambar 2.4 menampilkan masing-masing komponen yang telah disebutkan.



Gambar 3.1 Tampilan Kerja SwisMax

3.2 Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk pengeditan foto / gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar / foto, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*, Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS.(Creative Suite)*, versi Sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi Kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi keduabelas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah *Adobe Photoshop CS6* (Zainal Hakim, 2012).



Gambar 3.2 Tampilan Kerja *Photoshop CS*

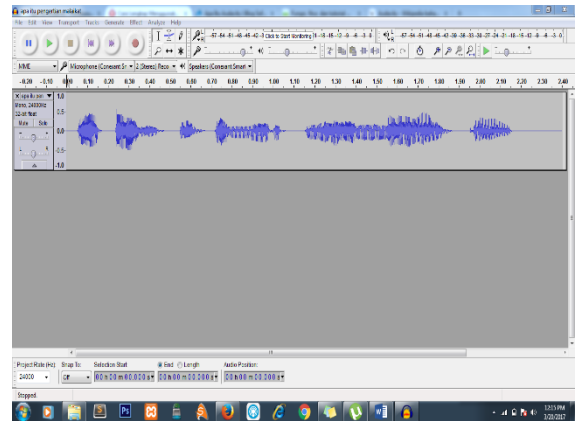
3.3 Audacity

Audacity adalah aplikasi pemberi efek suara yang terbaik yang pernah ada di dunia sumber terbuka (*open source*). Aplikasi ini dibangun dengan pustaka *WxWidgets* sehingga dapat berjalan pada berbagai sistem operasi.

Dengan *Audacity*, pengguna bisa mengoreksi berkas suara tertentu, atau sekedar menambahkan berbagai efek yang disediakan. Selain itu, pengguna juga dapat berkreasi dengan suara yang dimiliki sendiri.

Kelebihan dari aplikasi ini adalah fitur dan kestabilan. Pustaka yang digunakan juga tidak terlalu banyak dan waktu tunggu juga tidak terlalu lama.

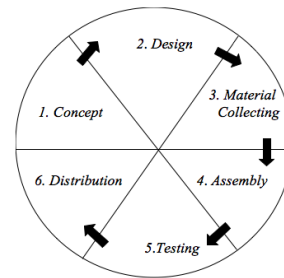
Kekurangan dari aplikasi ini adalah antarmuka penggunaannya (*user interface*) yang sedikit kaku apabila dibandingkan dengan aplikasi sejenis di sistem operasi lain.



Gambar 3.3 Tampilan Kerja *Audacity*

3.4 Metode Multimedia

Menurut Sutopo (2012), yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

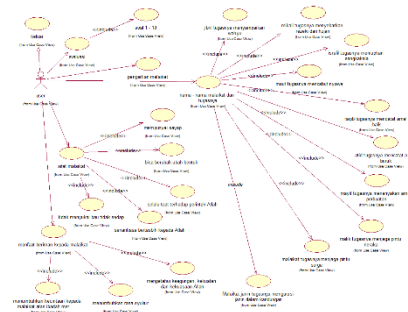


Gambar 3.4 Tampilan Metode Multimedia

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

1. Use Case Diagram

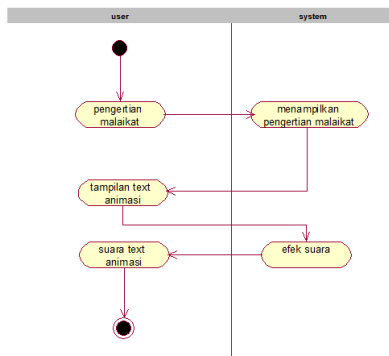
Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.



Gambar *Unified Modeling Language (UML)*

2. Activity Diagram

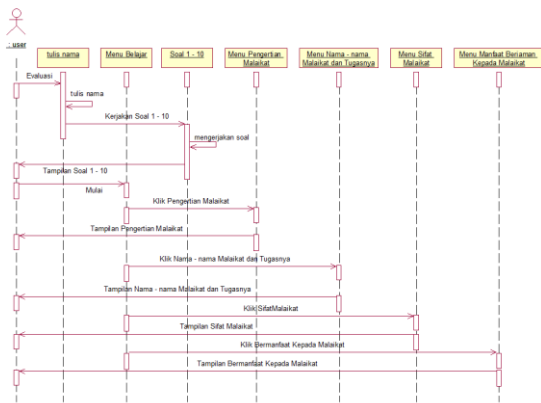
Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem.



Gambar Activity Diagram

3. Sequence Diagram

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan an pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.



Gambar Activity Diagram

5. IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan tahapan pelaksanaan dari tahap perancangan dimana rancangan yang ada dibuat menjadi sebuah sistem yang nyata dan biasa digunakan.

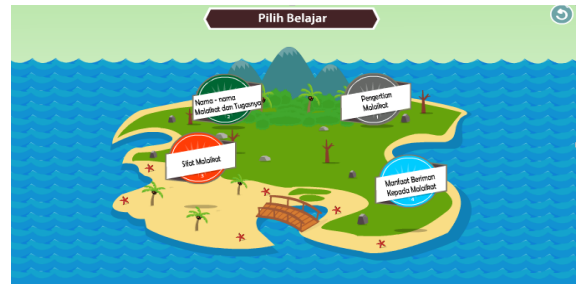
5.1 Tampilan Scene Menu Utama

Gambar 5.1 Scene Menu Utama



5.2 Tampilan Scene Menu Pilih Belajar

Gambar 5.2 Scene Menu Pilih Belajar



5.3 Tampilan Scene Menu Pengertian Malaikat

Gambar 5.3 Scene Menu Pengertian Malaikat



5.4 Tampilan Scene Menu Nama-nama Malaikat dan Tugasnya

Gambar 5.4 Scene Menu Nama-nama Malaikat dan Tugasnya



5.5 Tampilan Scene Menu Sifat-sifat Malaikat

Gambar 5.5 Scene Menu Sifat-sifat Malaikat



5.6 Tampilan Scene Menu Utama

Gambar 5.6 Scene Menu Manfaat Beriman Kepada Malaikat



6. KESIMPULAN

Dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan dan berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi pengenalan rukun iman ke 2 berbasis multimedia ini penyampaian materi bisa mudah dipahami oleh anak dan meningkatkan minat anak dalam belajar lebih giat lagi terutama pelajaran Agama Islam.
2. Aplikasi pengenalan rukun iman ke 2 berbasis multimedia ini dapat memicu daya tarik anak dalam mengenal rukun iman ke - 2 karena dalam penyampaian materi sudah berbentuk edukasi.

7. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran-saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan aplikasi yang dibuat ini supaya dapat dikembangkan lebih beragam lagi dalam hal materi pembahasan, animasi, desain dan fitur yang lebih interaktif.
2. Diharapkan penambahan soal yang lebih banyak.

8. DAFTAR PUSTAKA

Abdussalam Suruso. 2014. *Aqidah*. Departemen Pendidikan Yayasan Al – Sofwa.

Al – Ustaimin Shalih Syaikh, ‘Aziz bin Baaz ‘Abdul Syaikh. 2008. *Syarhu Ats-Tsalatsatil Ushil*. Grogol : Maktabah Al – Ghuroba

Educastudio. 2017. *Marbel ABC Huruf*. <https://www.educastudio.com/>

Educastudio. 2017. *Marbel Muslim Kid*. <https://www.educastudio.com/>

Educastudio. 2017. *Marbel Kisah Nabi Muhammad SAW* <https://www.educastudio.com/>

Hengky W. Pramana, (2012). *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003.PT*. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Haviludin. 2011. *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. Samarinda: Universitas Mulawarman.

Munir. (2008). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.

Simarmata. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi Offset.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Wahono, R.S. et al. (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hakim, Zainal. 2012. *Sejarah Adobe Photoshop*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Umum.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA SAMARINDA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofiq_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com

M. Irwan Ukkas	TI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com
Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti Lailiyah	TI	lail.59a@gmail.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
 Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123
 Kalimantan-Timur