

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEMATIKA AJARAN ISLAM PADA PONDOK PESANTREN IBNUL QOYYIM

Aji Dewantara Sutrisna¹⁾, Mei Parwanto Kurniawan²⁾

^{1,2)}Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
email : aji.s@students.amikom.ac.id¹⁾, meikurniawan@amikom.ac.id²⁾

Abstract

The media is one component in the learning process which is sorely needed, given that the position is not just a media teaching aids, but also an integral part of learning. Besides being able to replace a teacher's job as presenter materials (channel messages) media also has the unique potential to assist students in improving teaching and learning motivation of Islamic education. Therefore learning media can be regarded as a learning resource that can help achieve the goal of learning Islamic education in improving motivation in teaching and learning Islamic education.

The steps in the manufacture of interactive learning media, namely (1) needs analysis, (2) the design of instructional media, (3) create instructional media, (4) due diligence, (5) revision of the product, (6) product trials, (7) the final product. Interactive learning media validation performed on subject matter experts, media specialists and language experts, so it can be concluded that the creation of interactive learning media is valid and does not need to be revised

Keywords:

Media, Islamic Education, Teacher, Presenter Materials, Interactive learning.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi beberapa tahun belakangan ini semakin tinggi, teknologi tersebut dapat digunakan dalam berbagai media seperti halnya pendidikan. Semua hal tersebut di dalam dunia pendidikan termasuk dalam media pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mendukung pelajaran disekolah, dan media pembelajaran sudah sangat banyak dikembangkan untuk mata pelajaran di sekolah umum.

Tidak semua ilmu pengetahuan sudah diterapkan dalam media pembelajaran contohnya saja ilmu pengetahuan tentang ajaran agama Islam pada beberapa sekolah pesantren seperti Madrasah. Oleh karena itulah ide dalam mengembangkan mata pelajaran dalam bentuk media pelajaran mengenai ajaran Islam. Tujuan membuat media pembelajaran sistematika ajaran islam pada pondok pesantren Ibnul Qoyyim adalah memberikan alternatif dalam penyampaian materi pondok pesantren Ibnul Qoyyim, memberi pengetahuan terhadap Sistematika ajaran islam, dan mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flash*.

Landasan Teori

Unsur-unsur Multimedia

Multimedia merupakan alat yang memiliki elemen-elemen yang berupa audio dan visual 2D atau 3D. Terkait dengan hal tersebut menurut Sutopo dalam bukunya yang berjudul "Multimedia Interaktif dengan Flash" yang harus diperhatikan dalam perancangan multimedia yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Hal tersebutlah yang menjadi dasar

teori dalam perancangan dalam pembuatan multimedia.[1]

Tahap Pengembangan Sistem Multimedia

Menurut Raymond McLeod, Jr ada sembilan langkah dalam pengembangan sistem multimedia.[2]

1. Mendefinisikan Masalah Multimedia.
2. Merancang Konsep Multimedia.
3. Merancang Isi Multimedia.
4. Merancang Naskah Multimedia.
5. Merancang Grafik Multimedia.
6. Memproduksi Sistem Multimedia.
7. Menguji Sistem Multimedia.
8. Menggunakan Sistem Multimedia.
9. Memelihara Sistem.

Software yang digunakan

Adobe Flash CS 3

Adobe Flash CS 3 Professional merupakan salah satu software yang mampu membuat animasi vector dan interaktifitas yang menarik.

Corel Draw X4

Corel Draw X4 adalah grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel.

Adobe Photoshop CS 5

Adobe Photoshop CS 5 adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

Unit Testing

Unit Testing digunakan dalam pengujian terhadap modul. Terdapat dua metode dalam unit testing ini yaitu sebagai berikut :[3]

1. *Black Box Testing*

Black Box Testing dilakukan dengan cara menjalankan suatu unit atau modul kemudian diamati apakah proses sesuai dengan rancangan yang ada.

2. *White Box Testing*

White Box Testing dilakukan dengan cara melihat kedalam modul dengan meneliti koding yang ada dan menganalisa terhadap adanya kesalahan atau tidak.

Analisis yang digunakan

Analisis yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini yakni sebagai berikut :

1. Teori Analisis SWOT

Digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), Kelemahan (*weaknesses*), Peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek.

2. Teori Analisis Kebutuhan

Teori analisis kebutuhan terdapat dua kebutuhan, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Teori Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan meliputi kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional dan kelayakan ekonomi.

Analisis dan Perancangan

Analisis SWOT

Analisis ini didasarkan pada hubungan atau interaksi antara unsur-unsur *internal*, yaitu kekuatan dan kelemahan terhadap unsur-unsur *eksternal* yaitu peluang dan ancaman.

Tabel 1. Identifikasi SWOT

<i>Internal Eksternal</i>	<i>Strength (Kekuatan)</i>	<i>Weakness (Kelemahan)</i>
	Strategi (S,O)	Strategi (W,O)
	1. Meningkatkan kualitas system untuk mempertahankan pengguna.	1. Peningkatan kualitas sistem. 2. Batas dalam penggunaan system bagi siswa.
Opportunity (Kesempatan)	2. Melakukan inovasi baru dalam bentuk proses ajar-mengajar yang baik	
	Strategi (S,T)	Strategi (W,T)
Threat (Ancaman)	Mengadakan sosialisasi ke siswa tentang media sistem pembelajaran berbasis flash	1. Memanfaatkan teknologi informasi yang ada dalam meningkatkan

khususnya di pendidikan Agama Islam.

strategi mengajar.
2. Perlu diadakan sosialisasi agar siswa PPIQ mengetahui ruang lingkup yang ditentukan.

Tabel 2. Analisa SWOT

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
1. Interface simple dan mudah dipahami	1. Animasi Sedikit dan terlihat kaku
2. Dapat dioperasikan di PC tanpa instalasi	2. Sedikit Informasi yang didapat
<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
1. Dapat dijadikan acuan dalam untuk media pendidikan dalam aspek agama.	1. Banyak beredar game, film dan sejenisnya yang membuat siswa kurang tertarik.
2. Dapat dijadikan alat untuk mempermudah guru dalam memberikan informasi.	2. Sulitnya berkembang ajaran islam karena factor kebudayaan baik di dalam negeri dan di luar negeri.

Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan adalah proses dalam apa saja yang akan dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Kebutuhan Sistem terbagi menjadi dua kebutuhan yaitu :

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional Dalam pembuatan media pembelajaran sistematika ajaran islam ini berisikan informasi-informasi mengenai aqidah, profil PPIQ dan dirancang sesuai kurikulum.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non fungsional meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan sumber daya manusia.

Studi Kelayakan

Studi Kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan media SAI layak diteruskan atau dihentikan. faktor yang akan mempengaruhi kelayakan antara lain kelayakan teknologi, kelayakan hukum dan kelayakan Operasional.

Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan memiliki dokumen yang mengimplementasikan seluruh ide dan konsep dari media pembelajaran yang akan dibuat. Rancangan isi media pembelajaran berisi rincian media pembelajaran yang meliputi rancangan *flowchart*, rancangan naskah media pembelajaran dan *resource*

media pembelajaran yang lain beserta informasi lainnya.

Konsep Dasar Media Pembelajaran

Dalam pembuatan aplikasi berbasis multi-media ini, memadukan empat unsur penting multi-media, yaitu teks, *animation*, *audio*, *image*.

Dengan perpaduan keempat unsur tersebut aplikasi ini akan lebih menarik dan lebih bervariasi sehingga menimbulkan minat bagi siswa.

Perancangan Isi

Perancangan isi diperlukan untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi untuk parasiswa melalui aplikasi media pembelajaran dengan membagi isi yang ada menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Home.
2. Profil Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim
3. Sistematika Ajaran Islam.

Tampilan Flowchart Media Pembelajaran

Flowchart adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses. Berikut tampilan flowchart.



Gambar 1. Rancangan Flowchart Media Pembelajaran Sistematika Ajaran Islam

Rancangan Antar Muka

Rancangan antarmuka merupakan rancangan awal sebelum atau sketsa untuk membuat tampilan pada aplikasi tersebut. Adapun rancangan antar muka yang terdapat pada media pembelajaran sistematika ajaran islam.

1. Menu utama
2. Tampilan Profil
3. Tampilan Kuis
4. Tampilan Materi
5. Tampilan Aqidah
6. Tampilan Galeri

Implementasi dan Pembahasan

Implementasi Pembuatan Media

Implementasi adalah sebuah tahap dimana untuk penerapan dari sistem yang dibuat. Tujuan dari implementasi adalah untuk pengujian system apakah *aplikasi* tersebut berjalan lancar atau tidak sebelum diimplementasikan di masyarakat berikut adalah sistematika dari implementasi :

1. Persiapan bahan-bahan media.
2. Pembuatan, (pembuatan bahan, pembuatan file awal pada *flash*, memasukan bahan ke *library*

flash, pembuatan *movie clip* dan *button* dan pembuatan animasi pada *flash*).

Listing Program

Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdapat beberapa *script flash* (*Script* di dalam *frame*, *script* pemanggilan data, *script* pada tombol dan *script* pada kuis) yang berguna dalam tombol maupun pada *frame flash*.

Exporting Aplikasi Flash

Proses *exporting* ialah kegiatan akhir dalam membuat dalam satu *file* yang utuh, hal ini dilakukan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.

Kiat Pemeliharaan Media Pembelajaran Sistematika Ajaran Islam

Pemeliharaan aplikasi perlu dilakukan agar sistem dapat berjalan lebih baik dan bertahan lebih lama baik dilakukan dengan penjagaan dari asset *media* itu sendiri ataupun komponennya.

Pengujian Metode Black Box dan White Box Testing

Black Box Testing merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan mendemonstrasikan fungsional aplikasi saat dioperasikan, apakah input diterima dengan benar dan output yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan *White box* adalah perancangan *test case* yang menggunakan struktur kontrol dari perancangan *procedural* untuk mendapatkan *test case*.

Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan pada media pembelajaran Sistematika Ajaran Islam maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi Media pelajaran informasi berbasis multimedia pada Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim diperlukan tahapan-tahapan pra periode dan pasca periode.
2. Media perancangan informasi berbasis multi-media pada Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim ini bersifat dinamis.
3. Media perancangan informasi berbasis multi-media pada Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim dinilai mudah dalam penggunaannya terutama adanya tombol-tombol yang menarik dan jelas pada fungsinya

Daftar Pustaka

[1] Sutopo, A.Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
 [2] Raymon, M. 1996. *Sistem Informasi Manajemen Edisi Jilid II*. Jakarta : Prehallindo. .
 [3] Suyanto, M. 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.