

APLIKASI PEMBELAJARAN SENI KALIGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA DI MADRASAH DINIYAH AWALIAH BOJONGSANA

M. Al' Amin¹⁾, Achmad Rizal²⁾

^{1), 2)} Teknik Informatika STMIK YMI Tegal

Jl. Pendidikan No 1 Tegal Kode Pos 52147

Email : mohamin2070@yahoo.com¹⁾, azalgy@ymail.com²⁾

Abstrak

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan sarana yang dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, mengajar lebih baik sehingga diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Pada MDA Bojongsana, Suradadi, Tegal dalam mengajarkan materi kaligrafi yaitu guru mengajarkan dengan menggunakan kapur di papan tulis, padahal cara tersebut berbeda dengan praktiknya ketika siswa diberi tugas membuat kaligrafi dalam ukuran besar yang peralatannya menggunakan dua buah pensil yang di ikat. waktu pembelajaran yang terbatas dan kurangnya peralatan yang mendukung juga membuat pembelajaran kaligrafi ini tidak maksimal. Untuk mengatasinya maka diusulkan alat berbasis multimedia sebagai media pembelajaran Seni Kaligrafi di MDA Bojongsana, Suradadi, Tegal. Dalam pembuatan media pembelajaran kaligrafi ini menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Live Cycle (MDLC), tahapannya sebagai berikut : Konsep, Perancangan, Pengumpulan bahan, Pembuatan, Pengujian dan Tahap Distribusi. dengan menggunakan Adobe Flash CS6, Corel Draw dan Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar, Cool Edit Pro untuk mengolah suara sehingga hasilnya layak, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Kaligrafi MDA ini dapat membantu siswa untuk memahami tentang materi serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa.

Kata kunci: *Berbasis Multimedia, MDA Bojongsana, Seni Kaligrafi, MDLC, Adobe Flash CS6, Media Pembelajaran Mandiri.*

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, saat ini telah banyak memberikan manfaat dan kemudahan. Hal tersebut menuntut manusia untuk berfikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu

pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga dapat mendorong manusia untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya.

Hadirnya teknologi komputer mampu memainkan peran dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat modern. Teknologi ini telah merubah paradigma masyarakat yang dulunya menggunakan sistem konvensional kini beralih kemasa komputerisasi dan digitalisasi.

Komputer juga dipakai sebagai sarana penyajian informasi telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk dunia pendidikan. Dalam sektor pendidikan pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang digunakan untuk membantu urusan keadministrasian dan informasi akademik, melainkan juga dimungkinkan digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran.

Media pengajaran yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi.

Di sekolah-sekolah masih banyak beberapa mata pelajaran tertentu yang proses pembelajarannya tidak ada alat peraga yang mendukung dan yang memungkinkan dapat meningkatkan pembelajaran. Salah satunya di Madrasah Diniyah Awaliah Bojongsana yang juga dikenal dengan nama "MDA Bojongsana", berada di Kelurahan Bojongsana Kecamatan Suradadi Kab. Tegal. Kurikulum yang diterapkan di MDA Bojongsana mengacu pada kurikulum Nasional yang dipadukan dengan muatan khusus pendidikan Salafiyah, salah satunya ialah terdapat mata pelajaran seni kaligrafi di MDA ini.

Proses pembelajaran yang sedang berjalan saat ini ialah guru membuat kaligrafi di papan tulis menggunakan kapur, siswa menirukan tulisan kaligrafi tersebut di buku mereka. Kemudian guru juga memberikan tugas membuat kaligrafi dalam ukuran besar di kertas manila, padahal cara pembuatan kaligrafi dengan ukuran besar itu berbeda dengan cara

guru menerangkan menggunakan kapur di papan tulis. Mengenai proses pembelajaran kaligrafi, terdapat beberapa permasalahan yang dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media papan tulis kadang kurang memperjelas siswa dalam melihat kaligrafi di papan tulis, siswa merasa kesulitan jika ada tugas dari guru untuk membuat kaligrafi dengan ukuran besar, kurangnya media serta peralatan yang mendukung membuat pembelajaran kaligrafi ini kurang maksimal.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu hal baru tentang media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS6, Corel Draw dan Photoshop sebagai pengolah gambar, Cool Edit Pro untuk mengolah suara sehingga hasilnya layak digunakan sebagai gambaran awal tentang apa yang diharapkan yaitu suatu media pembelajaran seni kaligrafi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka media pembelajaran yang diusulkan adalah suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajarkan kaligrafi serta dapat membantu memperjelas pemahaman siswa mengenai cara atau teknik membuat kaligrafi, yaitu **“APLIKASI PEMBELAJARAN SENI KALIGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA DI MADRASAH DINIYAH AWALIYAH BOJONGSANA”**.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

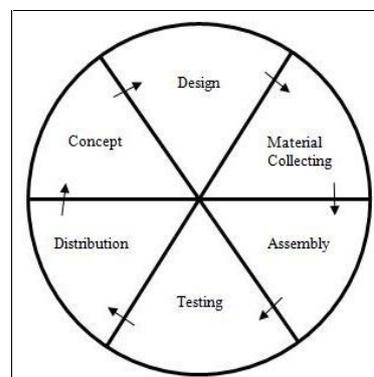
- Sulitnya membuat dan mewujudkan media pembelajaran kaligrafi.
- Terbatasnya media untuk siswa dalam memahami teknik pembuatan kaligrafi serta guru dalam mengajarkan kaligrafi.
- Siswa merasa kesulitan jika ada tugas dari guru untuk membuat kaligrafi dengan ukuran besar

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, dapat dikemukakan tujuannya yaitu Terciptanya Media Pembelajaran Kaligrafi.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan Media Pembelajaran Kaligrafi ini adalah sebagai berikut :

- Bagi Siswa
Sebagai alat bantu untuk siswa dalam mempelajari mata pelajaran kaligrafi.
- Bagi Guru
Sebagai alat bantu untuk guru atau alat peraga dalam pembelajaran mata pelajaran kaligrafi.
- Bagi Penulis
Sebagai bahan obyek penelitian, serta media pembelajaran seni kaligrafi ini, nantinya dapat digunakan di MDA Bojongsana.

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan dalam membangun Media Pembelajaran Seni Kaligrafi Di MDA Bojongsana yaitu menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)* seperti gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1, MDLC

- 1. Tahap Konsep (*Concept*)**
Tahap konsep yaitu menentukan tujuan, dalam hal ini membuat media pembelajaran kaligrafi untuk MDA Bojongsana sebagai alat bantu yang interaktif, mudah digunakan dan mudah dipahami. Dalam aplikasi ini, penggunaannya adalah guru mata pelajaran kaligrafi MDA Bojongsana sebagai media pembelajaran yang interaktif.
- 2. Tahap Perancangan (*Design*)**
Untuk merancang sistem, pada tahap ini akan dibuat menu tampilan, dimana bagian yang paling penting adalah menu mengenai bagian utama dari aplikasi yang berisi tentang pembahasan mengenai teknik teknik pembuatan kaligrafi.

Pada tahap perencanaan ini menggunakan *Storyboard* dan juga menggunakan struktur navigasi untuk menggambarkan kebutuhan fungsional, aliran/aktifitas program dan alur fungsionalitas pada media pembelajaran kaligrafi tersebut.
- 3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)**
Pengumpulan bahan dapat dikerjakan bersama dengan tahap pembuatan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan diantaranya seperti teks, *image* (gambar), animasi, audio yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran kaligrafi berbasis multimedia yang dapat diperoleh dari sumber-sumber *library*, CD tutorial dan internet.
- 4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)**
Pada tahap ini dilakukan pembuatan animasi dengan komputer dengan menggunakan software-software yang telah ditentukan seperti Adobe Flas CS 6 untuk pembuatan animasi, Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar,

software pengolah audio, dan lain sebagainya sehingga hasilnya layak digunakan sebagai gambaran awal tentang apa yang diharapkan yaitu suatu media pembelajaran kaligrafi berbasis multimedia.

5. Tahap Pengujian (*Testing*)

Pengujian sistem dilakukan menggunakan *GUI* dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil pembuatan media pembelajaran kaligrafi sudah sesuai dengan yang direncanakan atau belum. Pengujian kedua adalah pengujian mengenai pendapat tentang animasi tersebut dengan menggunakan metode *User Acceptance Test*.

6. Tahap Pendistribusian (*Distribution*)

Setelah sistem dipakai tahapan selanjutnya adalah *Distribution*. Pada tahap ini dilakukan pengemasan program media pembelajaran kaligrafi dalam bentuk CD agar mudah digunakan.

Dhani Ariatmanto (2015) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa teknologi multimedia telah mengubah cara kita menggunakan komputer. Multimedia telah mengubah komputer menjadi orang kedua. Teknologi multimedia memungkinkan kita untuk mendengar, membaca, merasakan dan berbicara dengan komputer. Teknologi multimedia telah mengubah cara kita menggunakan dan memahami komputer. Dilain hal, presentasi multimedia merupakan salah satu industry komputer yang tercepat dan yang dapat berkembang. Seperti pelatihan, pendidikan, presentasi bisnis, perdagangan dan komunikasi.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan Ariesto Hadi Sutopo (2003, 8-14) dalam bukunya mengatakan bahwa perancangan sebuah perangkat lunak perlu melewati beberapa proses yang runtut agar mencapai hasil yang maksimal.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar yang bergerak atau tidak bergerak, dan tulisan, serta suara yang direkam. Bentuk stimulus ini tepat digunakan bagi peserta didik yang sedang mempelajari bahasa asing. Akan tetapi, tidak mudah mendapatkan bentuk stimulus itu dalam satu waktu atau satu tempat.

Menurut Simamora (2008 : 2). Syarat-syarat media pembelajaran yang baik adalah :

- a. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik

- b. Menstimulus peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan stimulasi belajar baru.
- c. Menstimulus peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media.

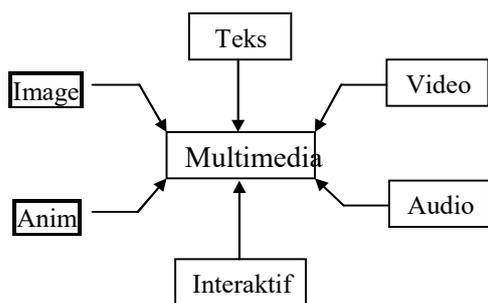
Fungsi media pembelajaran adalah :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetiknya.
- e. Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Menurut Vaughan (2004 : 9), multimedia merupakan “ kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau di manipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interatif ”. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

- a. Multimedia interaktif
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
- b. Multimedia hiperaktif
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
- c. Multimedia linier
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Menurut Sutopo (2003 : 8), objek multimedia terbagi menjadi seperti pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Gambaran definisi multimedia.

Kaligrafi secara etimologis berasal dari bahasa Inggris *Calligraphy* yang berasal dari dua suku kata bahasa Yunani, yaitu *Kallos*:beauty (indah) dan *Graphein*: to write (menulis) yang berarti : tulisan yang indah atau seni tulisan indah. Dalam bahasa Arab biasa disebut *khat* yang berarti garis atau coretan pena yang membentuk tulisan tangan. Dan disebut *fann al-khath* dalam arti seni memperhalus tulisan atau memperbaiki coretan.

Seni kaligrafi ialah seni tulisan tangan yang halus, indah, dan berseni. Seni kaligrafi lahir bersamaan dengan kelahiran Islam dan berkaitan erat dengan Al-Qur'an. Seni kaligrafi penting sebagai lambang peradaban masyarakat Islam. Melalui seni kaligrafi, ayat-ayat Al-Qur'an akan lebih mudah dipelajari dan dipahami. Seni kaligrafi dijadikan hiasan untuk memperindah dinding-dinding masjid, tiang-tiang, dan sebagainya. Seni kaligrafi terbagi menjadi beberapa model utama. Di antaranya, kufi, thuluth, nasakh, farisi, riq'ah, diwani, dan raihani.

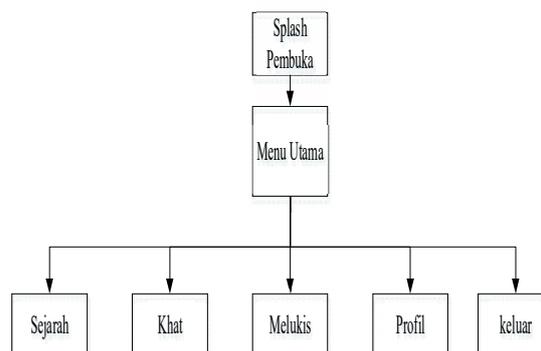
Ada pula yang mengatakan bahwa kaligrafi merupakan apa-apa yang ditulis para ahli dengan sentuhan kesenian. Kaligrafi melahirkan suatu ilmu tersendiri tentang tata cara menulis, yang meneliti tentang tanda-tanda bahasa yang bisa dikomunikasikan, yang ditorehkan secara proporsional dan harmonis, yang dapat dilihat secara kasat mata dan diakui sebagai susunan yang dihasilkan lewat kerja kesenian.

2. Pembahasan

Desain Sistem

Untuk memudahkan dalam pembuatan sistem, maka disusunlah rangkaian program secara detail dan terperinci. Program yang akan dibuat harus memiliki hubungan antara satu bagian dengan bagian lain secara urut, maka perlu dirancang sebuah hirarki tampilan menu yang ada dalam keseluruhan program aplikasi yang digambarkan pada struktur navigasi seperti pada gambar 3 dibawah ini.

Struktur Navigasi



Gambar 3. Struktur navigasi menu utama seni kaligrafi.

Menu utama media pembelajaran seni kaligrafi :

- 1) Sejarah
Menampilkan pembahasan tentang sejarah kaligrafi Arab, jenis-jenis kaligrafi dan pengertiannya.
- 2) Khat
Menampilkan menu khat naskhi, khat riq'ah, khat farisi, khat tsuluts dan khat diwani
- 3) Melukis
Menampilkan halaman mewarnai kaligrafi dengan brush tool dan ada tombol cetak untuk mencetak hasil kaligrafi yang sudah diberi warna.
- 4) Profil
Menampilkan profil pembuat.
- 5) Keluar
Keluar dari aplikasi

Implementasi Sistem

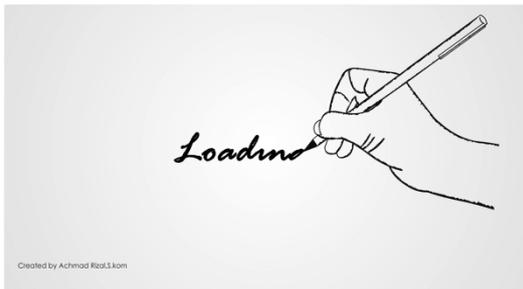
Memasuki tahap implementasi sistem, pada tahapan ini segala bentuk kebutuhan sistem akan di terjemahkan kedalam sebuah produksi sistem. Dengan pedoman pada tampilan yang telah disusun pada tahap sebelumnya pembuatan sistem menggunakan Adobe Flash CS 6 menjadi lebih mudah.

Berikut adalah tampilan dari setiap menu yang terdapat dalam media pembelajaran seni kaligrafi.

Splash Pembuka

Tampilan pertama kali muncul ketika membuka program adalah splash atau disebut dengan tampilan splash. Tampilan splash ini berfungsi sebagai pembuka atau *loading* sebelum menuju ke menu utama.

Tampilan splash pembuka . seperti pada gambar 4 dibawah ini.



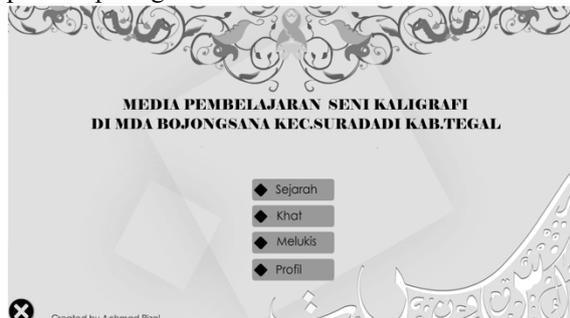
Gambar 4. *Splash pembuka.*

Menu Utama

Setelah tampilan splash pembuka berakhir maka tampilan berikutnya adalah menu utama. Menu utama terdiri dari empat tombol yaitu menu sejarah, menu khat, menu melukis, dan keluar. Tombol menu sejarah digunakan untuk menuju halaman menu sejarah, tombol menu khat digunakan untuk menuju ke halaman khat kaligrafi, tombol menu melukis digunakan untuk menuju halaman melukis (mewarnai) dan tombol keluar digunakan untuk menghentikan program atau keluar dari program.

Tampilan menu utama

Menu utama terdiri dari sejarah, khat, melukis dan profil seperti gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. *Menu utama*

Menu Sejarah

Tampilan menu sejarah menjelaskan tentang sejarah kaligrafi arab, seperti gambar 6, dibawah ini.



Gambar 6. *Menu sejarah*

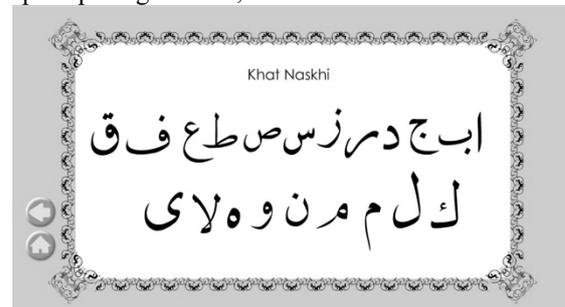
Menu khat sajian pilihan jenis khat seperti pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. *Menu khat*

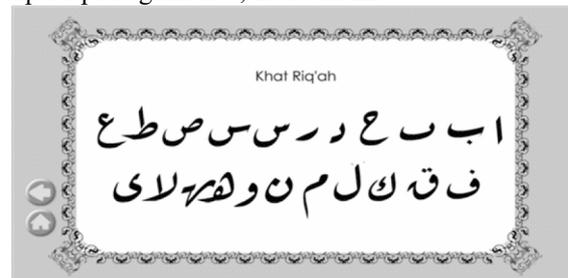
Sub menu khat

Menu khat naskhi menampilkan contoh khat naskhi seperti pada gambar 8, dibawah ini.



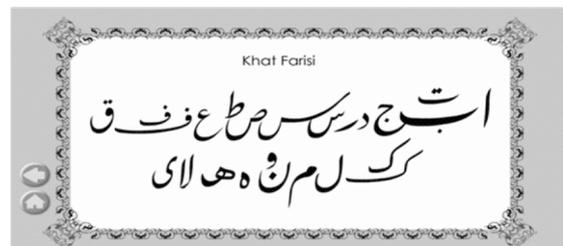
Gambar 8. *Tampilan menu khat naskhi*

Menu khat riq'ah menampilkan contoh khat riq'ah seperti pada gambar 9, dibawah ini.



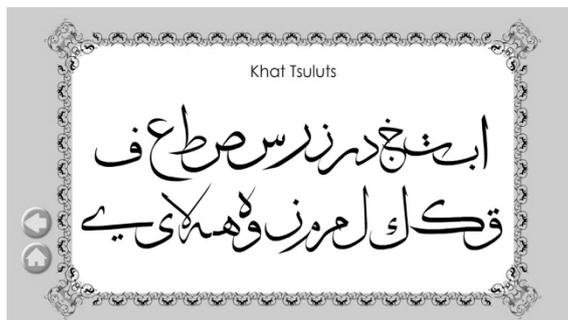
Gambar 9. *Tampilan menu khat riq'ah.*

Menu khat farisi menampilkan contoh khat farisi seperti pada gambar 10, dibawah ini.



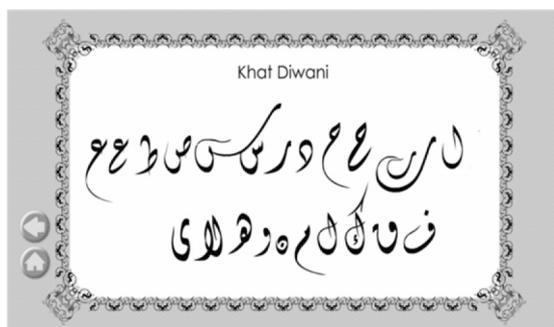
Gambar 10. *Tampilan menu khat farisi.*

Menu khat tsuluts menampilkan contoh khat tsuluts seperti pada gambar 11, dibawah ini.



Gambar 11. Tampilan menu khat tsuluts.

Menu khat diwani menampilkan contoh khat diwani seperti pada gambar 12, dibawah ini.



Gambar 12. Tampilan menu khat diwani.

3. Kesimpulan

Dari hasil implementasi sistem dan pembahasan dari Media Pembelajaran Seni Kaligrafi maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terwujudnya aplikasi media pembelajaran seni kaligrafi yang mempunyai keunggulan dalam animasi yaitu dapat menampilkan cara pembuatan huruf-huruf dalam khat naskhi, khat riq'ah, khat farisi, khat tsuluts, dan khat diwani dengan menggunakan dua pensil. Serta memudahkan siswa dalam proses belajar menulis kaligrafi dan dengan tampilan yang menarik.
2. Media pembelajaran seni kaligrafi ini dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran kaligrafi di sekolah maupun dirumah.

Saran

Ada beberapa saran yang mungkin dapat digunakan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya yaitu aplikasi yang dibuat masih sederhana hanya menjelaskan pembuatan kaligrafi menggunakan dua pensil, sehingga perlu dikembangkan lagi yaitu pembuatan kaligrafi menggunakan pena kayu dan

sebagainya sehingga pembelajarannya lebih sempurna lagi dan akan lebih bermanfaat jika aplikasi ini diterapkan bersandingan dengan pengajaran secara konvensional di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khoiri, Ilham, 1999, *Al-Qur'an Dan Kaligrafi Arab*, PT Logos Wacana Ilmu, Tangerang.
- [2] Simamora, NS.Roymond, M.Kep., 2008, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*, Penerbit Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- [3] Sutopo,Ariesto Hadi, 2002, *Animasi dengan Macromedia Flash Berikut Actionscript Edisi I*. Penerbit Salemba Infotek,Jakarta.
- [4] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- [5] Vaughan,Tay.2004. *Multimedia : Making It Work,Sixh Edition*.McGrwa-Hill Companies,Inc.
- [6] Dhani Ariatmanto & Rizky "Pemanfaatan Teknologi Multimedia pada pembuatan iklan majalah digital" *Semnasteknomedia* ISSN : 2302-3805, 2015.

Biodata Penulis

M. Al' Amin, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi STMIK Swadharma Jakarta, lulus tahun 2003. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Ilmu Komputer Universitas Budi Luhur Jakarta, lulus tahun 2007. Saat ini menjadi Dosen di STMIK YMI Tegal.

Achmad Rizal, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK YMI Tegal, lulus tahun 2015. Saat ini menjadi Guru MDA Bojongsana, Tegal.