

Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma'ul Husna Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sooka 1 Punung Kabupaten Pacitan

Putri Intan Sari, Lies Yulianto
putriciputz@yahoo.com

ABSTRACT: Multimedia is one way to facilitate conveying information in the form of audio or video. Multimedia is also able to produce something more lively and interesting, one of the multimedia application is to visualize the introduction of Husna Beautiful Names. The problem is how to make an interesting visualization using a computer-based multimedia? Primary School 1 Punung Sooka country is a school that has a mission to improve the religious values of their students. Islamic religious teaching in SD Negeri 1 Punung Less Sooka maximum due to limited time in the learning process in schools other than that in the class had difficulty in attracting students' enthusiasm for learning when studying the Islamic religious lessons, especially regarding the introduction of the Beautiful Names and Attributes that a high level of concentration required to memorize and memaknainya well

The purpose of this research is to design an attractive media and interactive learning for students excited about the information presented. The methodology used was literature research, observation, interviews, analysis and design. Results to be achieved in the design of this visualization is the process of learning and teaching in Islamic religious studies specifically about the introduction of more effective Husna Beautiful Names and interesting.

Keyword : *Learning Media Introduction Husna Beautiful Names*

ABSTRAKSI: Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio ataupun video. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik, salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan pengenalan Asma'ul Husna. Adapun masalahnya adalah bagaimana membuat visualisasi yang menarik menggunakan komputer berbasis multimedia? Sekolah Dasar negeri Sooka 1 Punung adalah sebuah sekolah yang mempunyai misi untuk meningkatkan nilai-nilai agama terhadap para siswanya. Pembelajaran agama islam di SD Negeri Sooka 1 Punung Kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran disekolah selain itu di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menarik semangat belajar siswa ketika mempelajari pelajaran agama islam terutama mengenai pengenalan asma'ul husna yang dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk menghafal dan memaknainya dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah Menjadikan media pembelajaran pengenalan Asma'ul Husna yang menarik dan interaktif sehingga siswa lebih respon dengan materi yang disampaikan dan Menghasilkan CD pembelajaran pengenalan Asma'ul Husna yang menarik dan interaktif. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kepustakaan, observasi, wawancara, analisis, perancangan, dan implementasi Hasil yang ingin dicapai pada Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma'ul Husna adalah agar proses belajar mengajar pada mata pelajaran agama islam khusus mengenai pengenalan Asma'ul Husna lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma'ul Husna*

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Agama Islam di SD Negeri Sooka 1 Punung kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di sekolah, selain itu di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menarik semangat belajar, dan siswa kurang memberi respon ketika mempelajari pelajaran Agama Islam terutama mengenai pengenalan Asma'ul Husna yang dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk menghafal dan memaknainya dengan baik. Dengan adanya permasalahan tersebut kurang bagus untuk daya serap anak.

Salah satu kegunaan dari komputer dalam penerapannya adalah membuat suatu

media pembelajaran berbasis multimedia. Pengenalan Asma'ul Husna berbasis multimedia merupakan sebuah metode yang bisa dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran Agama Islam yang menarik dan *interaktif* untuk pelajar SD. Media pembelajaran *interaktif* yang dikemas dalam bentuk CD dapat memudahkan pemahaman para siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang dipelajari yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media pembelajaran pengenalan Asmaul Husna tersebut sebagai sarana metode pembelajaran yang menarik dan interaktif?

1.3 Batasan Masalah

1. Bagaimana menghasilkan suatu aplikasi yang interaktif agar dapat bermanfaat bagi sistem pembelajaran agar lebih menarik?
2. Media pembelajaran ini membahas pengertian dan pengenalan 99 nama-nama baik Allah di antaranya dengan tulisan Arab, bahasa Arab, arti dan visualisasi tentang Asma'ul Husna untuk pelajar SD.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menjadikan media pembelajaran pengenalan Asma'ul Husna yang menarik dan interaktif sehingga siswa lebih respon dengan materi yang disampaikan.
2. Menghasilkan CD pembelajaran pengenalan Asma'ul Husna yang menarik dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat digunakan guru kelas sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat belajar siswa ketika mengajarkan materi Asma'ul Husna di dalam kelas.
2. Dapat digunakan siswa-siswi sebagai pendamping belajar yang praktis baik di dalam kelas maupun di rumah.
3. Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN Sooka 1 Punung.

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal

yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan siswa. Menurut Daryanto (1993:1) bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Media dalam kawasan teknologi pendidikan merupakan sumber belajar yang berupa gabungan dari bahan dan peralatan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. (Noersasongko, 2008).

2.2 Pengertian Multimedia

Definisi kata multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (*Mulyanta & Marlon Leong, 2009*).

Multimedia oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003:196), diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi

2.3 Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata "multi" yang berarti banyak; bermacam-macam dan "medium" yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

1. menurut Vaughan (1994), multimedia adalah "berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya".
2. Menurut Heinich, Molenda, Russell & Smaldino "multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi".

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi (Wijaya, Parsaoran, Rohendi, 2011)

2.4 Pengertian Edukasi

Menurut Munir (2005) dalam Nandi (2006) pada dasarnya penggunaan komputer dalam penyampaian bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan pelajar secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena komputer memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer.

Tinjauan Pustaka

Wahyu Wibisono, Lies Yulianto, 2012 pernah melakukan penelitian dengan judul PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH PERTAMA PERSATUAN REPUBLIK INDONESIA GONDANG KECAMATAN NAWANGAN KABUPATEN PACITAN. Adapun penelitian yang mereka peroleh adalah pada proses pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional sehingga murid menjadi jenuh dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Dari penelitian tersebut peneliti merancang sebuah media game pembelajaran berbentuk soal-soal pelajaran sehingga untuk ke depannya dapat memudahkan programmer dalam membuat program Aplikasi Game Edukasi sehingga nantinya dapat membantu proses pembelajaran di SMP PGRI Gondang.

Penelitian juga dilakukan pernah dilakukan oleh **Yulanita Cahya Chrystanti, Sukadi, 2012** dengan judul PEMBANGUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA PADA TAMAN KANAK-KANAK TUNAS PUTRA SUMBERHARJO. Adapun hasil penelitian yang didapatkan bahwa siswa TK sering mengalami kejenuhan dalam belajar karena guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan media seadanya sehingga pelajaran menjadi kurang menarik. Dari hasil penelitian tersebut dibuatlah sebuah media pembelajaran pengenalan huruf dan angka. Setelah media pembelajaran tersebut digunakan guru menjadi lebih terbantu dan murid menjadi lebih respon dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Dari jurnal-jurnal tersebut penulis mempunyai sebuah gagasan atau ide bahwa dalam Pembelajaran Agama Islam di SD Negeri Sooka 1 Punung kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di sekolah, selain itu di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menarik semangat belajar, dan siswa kurang memberi respon ketika mempelajari pelajaran Agama Islam terutama mengenai pengenalan Asma'ul Husna yang dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk menghafal dan memaknainya dengan baik. Dengan adanya permasalahan tersebut kurang bagus untuk daya serap anak. Mengatasi hal itu dibutuhkan sebuah media atau sarana dimana dapat membantu siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran Agama Islam tentang materi Asmaul Husna sehingga siswa dapat tertarik untuk mempelajari asmaul husna. Media ini berupa media pembelajaran dimana dapat digunakan oleh siswa ketika siswa belajar di kelas. Oleh karena itu penulis mengambil Judul **Game Edukasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Pada SDN Sooka I Punung.**

2.5 Analisis Masalah

Pada saat ini Pembelajaran Agama Islam di SD Negeri Sooka 1 Punung kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di sekolah, selain itu di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menarik semangat belajar, dan siswa kurang memberi respon ketika mempelajari pelajaran Agama Islam terutama mengenai pengenalan Asma'ul Husna yang dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk menghafal dan memaknainya dengan baik. Penulis melakukan analisis masalah berdasarkan 2 aspek penelitian yang meliputi data Interview dan Dokumentasi.

2.5.1 Dokumentasi



Gambar 4.1 Aktifitas Belajar Mengajar Di Kelas

2.5.2 Interview Kepada Guru SDN Sooka 1

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh guru kelas dijelaskan bahwa memang saat ini dalam proses pembelajaran di SDN Sooka I masih terlihat membosankan sehingga

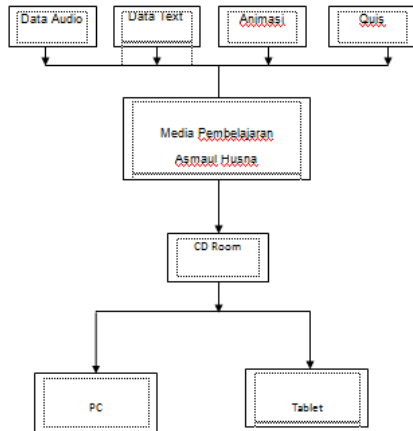
ketertarikan anak untuk mengulas kembali mata pelajaran IPA DAN IPS di rumah tidak ada. Sehingga perlu adanya sebuah media yang dapat mendorong siswa lebih tertarik lagi untuk belajar mata pelajaran IPA DAN IPS di rumah



Gambar 4.3 Interview Kepada Guru SDN Sooka I

2.6 Perancangan Pembuatan Sistem

2.6.1 Kerangka Pemikiran



Gambar 4.4 Kerangka Pemikiran

2.6.2 Rancangan Antar Muka

a. Halaman Awal



Gambar 4.6 Halaman Awal

b. Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama

c. Rancangan tampilan Menu Pengenalan Asmaul Husna



Gambar 4.8 Rancangan tampilan Menu Pengenalan Asmaul Husna

d. Rancangan Tampilan Isi



Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Isi

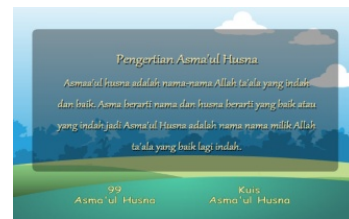
2.7 Penjelasan Program

a. Halaman Awal



Gambar 5.1 Halaman Awal

b. Halaman Menu Utama



Gambar 5.2 Halaman Menu Utama

c. Halaman Menu Pengenalan Asmaul Husna



Gambar 5.3 Halaman menu Pengenalan Asma'ul Husna

d. Halaman Quiz



Gambar 5.4 Halaman Quiz

2.8 Hasil Uji Coba

2.8.1 Hasil Uji Coba Personal

Tabel 5.1 Tabel Pengujian

No	Form Yang Diuji Coba	Hasil
1.	Start	✓
2.	Halaman Petunjuk	✓
3.	Pencarian Pak Belalang	✓
4	Tombol Soal	✓
5	Tampil Soal	✓
6	Jawaban Soal	✓

2.8.2 Uji Coba User Terhadap Sistem

2.8.2.1 Uji Coba Terhadap Siswa



Gambar 5.8 Uji Coba Terhadap Siswa

Selain uji coba, juga dilakukan kuisisioner terhadap mahasiswa untuk melakukan penelitian secara obyektif. Dari daftar pertanyaan dalam kuisisioner yang terlampir dari 30 responden didapat tanggapan sebagai berikut:

Tabel 5.2 Hasil Pendapat Responden

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Pemilih	Presentase
1	Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran ini?	a. Sangat bagus	8	40%
		b. Bagus	10	50%
		c. Kurang bagus	2	10%
2	Apakah kamu merasa senang belajar mengenal Asma'ul Husna dengan media pembelajaran ini?	a. Sangat senang	15	75%
		b. Senang	4	20%
		c. Kurang senang	1	5%

3	Bagaimana tampilan dari media pembelajaran ini ?	a. Sangat menarik	8	40%
		b. Menarik	10	50%
		c. Kurang menarik	2	10%
4	Apakah kamu paham dengan materi yang disampaikan media pembelajaran ini?	a. Sangat paham	5	25%
		b. paham	12	60%
		c. Kurang paham	3	15%
5	Menurutmu soal-soal di media pembelajaran ini apakah cukup mudah untuk dijawab ?	a. Sangat mudah	7	35%
		a. mudah	10	50%
		b. Kurang mudah	3	15 %

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Mulyanta, Leong Marlon.** *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Universitas Atmajaya. 2009
- [2] **Daryanto.** *Media Visual untuk Pengajaran Teknik.* Tarsito Bandung. 1993.
- [3] **Vaughan, T.** *Multimedia: Making it Work (2nd ed.).* USA: McGraw-Hill. 1994.
- [4] **Heinich, R.; Molenda, M.; Russell, J. & Smaldino, S.** *Instructional Media And Technologies For Learning (6th ed.).* USA: Merrill/Prentice Hall. 1999.
- [5] Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6, No.1, April 2006.
- [6] eSpeed Web 13 – Volume 2 Nomor 2 – 2012 ISSN : 977 2088015
- [7] eSpeed Web 13 – Volume 2 Nomor 2 – 2012 ISSN : 977 2088015
- [8] **Wijaya Permana Yoga, Parsaoran , Rohendi, Dedi,** Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik, FPMIPA UPI. 2011.
- [9] **Ayu Fiska Nurryna,** *Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran,* Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 2 Nomor 1 Desember 2007, ISSN 1979 – 9330
- [10] **Monita Dian KS, Abdillah Baraja,** *Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Web,* Indonesian Journal on Computer

- Science - Speed (IJCSS) 8 Vol 7 No 1 - Februari 2010, ISSN 1979 – 9330
- [11] **Tri Anasari**, Pembuatan Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis Multimedia Pada Smk Negeri 1 Gondang Sragen, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [12] **Retno, Margono, Bambang Eka Purnama**, *Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [13] **Suyatno, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [14] **Ernawati, Bambang Eka Purnama**, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [15] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu**, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [16] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho**, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [17] **Mochamad Miswar Hadibin, Bambang Eka Purnama**, *Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif*, IJCSS) 15 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [18] **Denny Riska Novitasari**, *Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen*, Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [19] **Buyung Aji Wijayanto, Estiarto Wahyu Sumirat**, *Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah Tingkat Pertama*, Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [20] **Dewi Kartikasari, Gesang Kristianto Nugroho**, *Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 - FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [21] **Amin Zarkasyi, Gesang Kristianto Nugroho**, *Media Pembelajaran Mengenal Komputer Sekolah Menengah Pertama kelas 1*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 - FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [22] **Mina Miskowati, Gesang Kristianto Nugroho (2013)**, *Pembangunan Media Pembelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Karangpandan Berbasis Multimedia Interaktif*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 15 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [23] **Nino Suryo Nugroho, Nugroho Agung Prabowo, Hanugrah Probo Hasmoro**, *Media Pembelajaran Interaktif Kimia Bagi Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*, (IJCSS) 14 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [24] **Asa Oryza Al Aziz Hakim**, *Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia Di SDN Bumirejo 02*, (IJCSS) 14 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330