

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sholat Fardhu Lima Waktu

Dwi Kinasih, Nugroho Agung Prabowo

gembrut2@gmail.com

ABSTRACT - a multimedia computer system is a form of integration of the elements that make up an image, text, video, audio support each other to get the output of an information system that is more interactive. Making the media interactive learning geometry mathematics one of which is to improve the quality of education by utilizing the presentation and animation software maker. The software aims to facilitate teachers in presenting the material with multimedia facilities in which there are images, sound and animation so that students more easily absorb the material being taught teachers. In this study the authors used methods: observation, interviews, literature, design / design, testing and implementation. With the interactive learning media in the form of interactive CD is expected of teachers could more easily provide learning materials, especially the material geometry mathematics and students can more easily understand the lesson materials submitted by the teacher.

Keywords: multimedia, instructional media, geometry

ABSTRAKSI – Sistem komputer multimedia adalah suatu bentuk integrasi dari elemen-elemen yang tersusun atas gambar, teks, video, audio yang saling mendukung untuk mendapatkan hasil output suatu sistem informasi yang lebih interaktif. Pembuatan media pembelajaran interaktif bangun ruang matematika salah satunya adalah untuk mengembangkan kualitas pendidikan dengan cara memanfaatkan software pembuat presentasi dan animasi. Software tersebut bertujuan untuk mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi dengan fasilitas multimedia yang di dalamnya terdapat gambar, suara dan animasi sehingga siswa lebih mudah menyerap materi yang diajarkan guru. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode: observasi, wawancara, kepustakaan, perancangan/desain, uji coba dan implementasi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berbentuk CD interaktif diharapkan guru bisa lebih mudah memberikan materi pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang dan siswa dapat lebih mudah memahami materi-materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kata kunci: multimedia, media pembelajaran, bangun ruang

1) LATAR BELAKANG

Dalam lingkungan pendidikan pelajaran agama sudah tidak asing lagi. Hampir semua sekolahan sudah memasukkan pelajaran agama ke dalam kurikulum sekolah mereka. Khususnya di Sekolah Dasar (SD). Dalam pelajaran agama terdapat pelajaran tentang sholat lima waktu. Tentunya tidak semua siswa bisa menangkap makna yang disampaikan oleh guru mereka. Karena cara mengajar mereka biasanya hanya dengan bercerita.

Bagi orang muslim sholat itu hukumnya wajib. Orang muslim wajib mendirikan sholat fardhu lima waktu yang dikerjakan lima kali dalam sehari yaitu subuh, dzuhur, ashar, magrib dan isya. Pengetahuan anak-anak tentang pendidikan agama masih sangat kurang. Dengan dilakukannya penerapan pembelajaran agama tentang tata cara sholat pada anak-anak sejak dini mungkin akan lebih mudah dipahami dan dimengerti. Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi secara menarik mungkin anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang mereka pelajari.

2) RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana cara mempermudah siswa dalam menerima materi

pelajaran agama khususnya materi tentang sholat fardhu lima waktu.

2. Masih kurangnya media interaktif yang digunakan untuk memperkenalkan betapa pentingnya sholat pada anak usia dini.
3. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu yang sederhana.

3) BATASAN MASALAH

Media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu.

4) TUJUAN PENELITIAN

- a. Membuat media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu yang baik dan mudah dimengerti.
- b. Mempermudah guru/pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada siswa khususnya tentang sholat fardhu lima waktu.

5) MANFAAT PENELITIAN

1. Memperkenalkan sistem teknologi informasi media pembelajaran kepada siswa dan guru/pengajar.
2. Program yang dibuat memberikan tambahan pengetahuan tentang tata cara sholat dan wudhu pada anak-

anak/siswa yang memuat gambar-gambar dan animasi agar mudah dipahami dan dipraktekkan.

3. Memberikan pengalaman bagi penulis dalam merancang sistem informasi serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga membuat siswa senang untuk mempelajari sholat.

6) Analisa dan Perancangan Sistem

a) Analisis User

1. Dalam tahap pembuatan media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu diperlukan tahap-tahap sebagai penjabar proses pembuatannya.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dan dirancang untuk diterapkan khususnya bagi anak-anak, tetapi media pembelajaran ini dapat juga digunakan oleh semua umur baik muda maupun tua. Agar anak-anak dapat menerima materi pelajaran dengan mudah maka dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan gambar-gambar yang menarik.
3. Media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu ini dibuat agar anak-anak dapat mengetahui, memahami dan mempelajari tentang tata cara Sholat, Wudhu, Adzan dan iqamah serta dapat digunakan untuk penunjang latihan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga untuk memperkenalkan komputer pada anak-anak.

b) Spesifikasi Software Dan Hardware

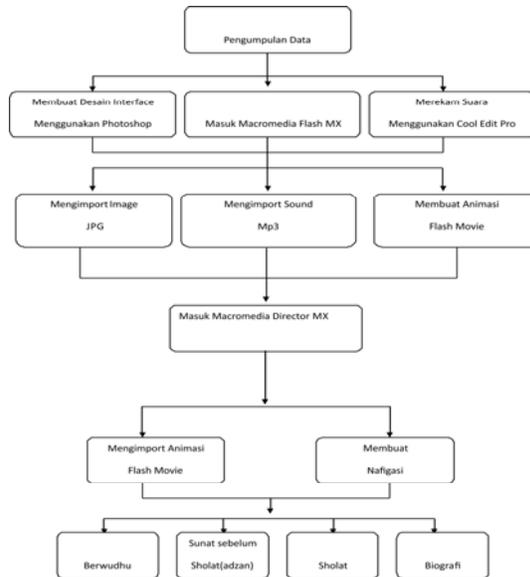
Dalam pembuatan media pembelajaran ini diperlukan perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) dengan spesifikasi

1. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Sistem Operasi Windows
 - b. Program Aplikasi Macromedia Director MX
 - c. Corel Draw
 - d. Adobe Photoshop
 - e. Macromedia Flash
 - f. Cool Edit Pro
2. Perangkat Keras
 - a. Processor Pentium III 450 MHz
 - b. Sistem Operasi Window 9x, 2000 atau Windows XP
 - c. RAM 64 Mb, memori yang direkomendasikan adalah 128 Mb

- d. Space hardisk 20 Gb
- e. CD-RW untuk mengkopi file movie ke dalam CD
- f. Speaker untuk mengedit file audio
- g. Headset
- h. Mouse
- i. Keyboard
- j. Printer

c) Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka pemikiran pembelajaran :



d) Desain Sistem

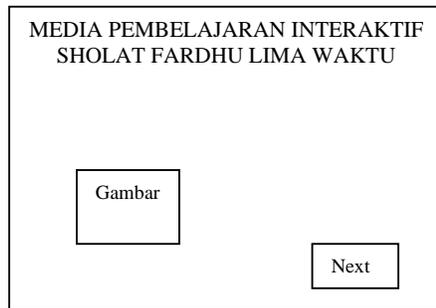
Desain sistem adalah merancang atau membuat desain sistem baru yang diharapkan mampu mengatasi masalah sistem lama. Desain sistem juga dapat diartikan sebagai tahap setelah analisis dan siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk perancangan bangunan implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibutuhkan (penggambaran, perencanaan, pembangunan sketsa), termasuk mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Desain sistem juga dapat diartikan sebagai tahap setelah analisis dari suatu siklus pengembangan sistem, desain sistem meliputi sistem konfigurasi komponen-komponen perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

e) Perancangan Sistem Multimedia

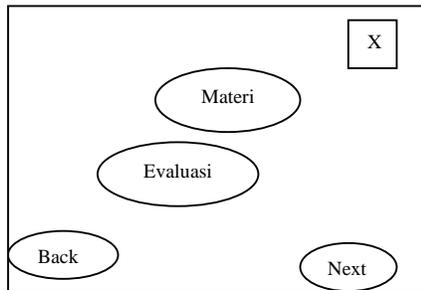
Perancangan menjadi kunci dalam keberhasilan pembuatan media pembelajaran, karena dengan perancangan dapat memberikan gambaran proses pekerjaan yang harus diselesaikan serta memberikan gambaran arah tujuan dari suatu project. Dalam pembuatan media pembelajaran ini perancangan yang diperlukan terutama adalah perancangan yang diperlukan terutama adalah perancangan tampilan atau user interface. Adapun perancangan user interface adalah sebagai berikut :

1. Halaman Pembuka



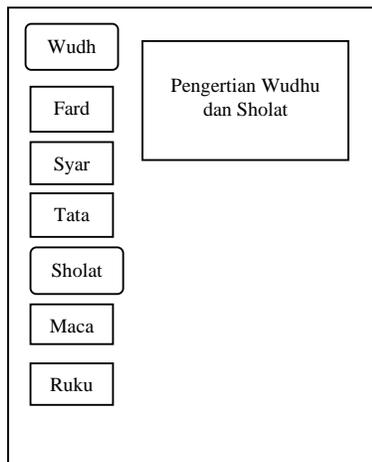
Desain Halaman Pembuka

2. Halaman Menu



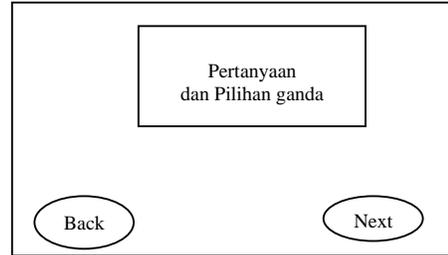
Desain Halaman Menu

3. Halaman Materi



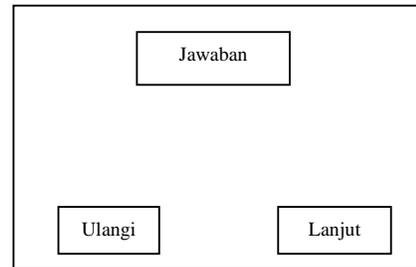
Desain Halaman Materi

4. Halaman Evaluasi



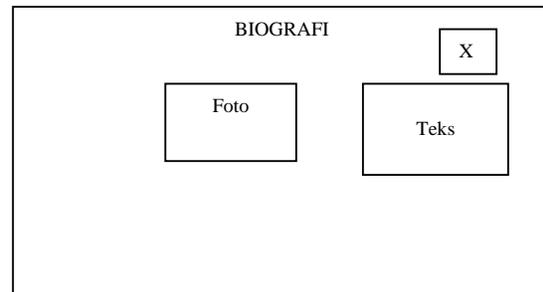
Desain Halaman Evaluasi

5. Halaman Jawaban



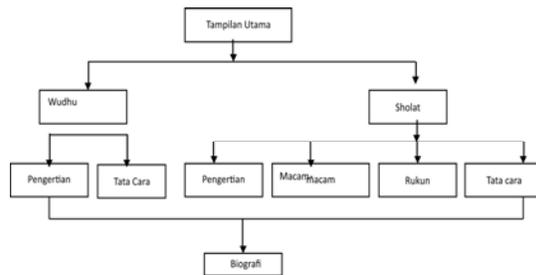
Desain Halaman Jawaban

6. Halaman Biografi



Desain Halaman Biografi

f) Struktur Menu



Gambar Struktur Menu

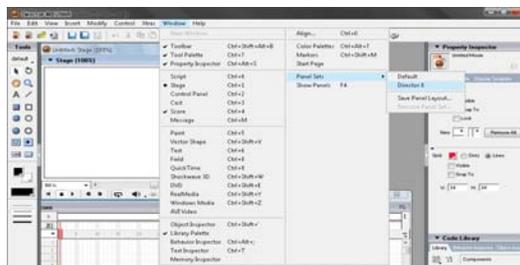
7) Implementasi Sistem

1. Unsur Media Pembelajaran

1. Teks
Media pembelajaran sangat membutuhkan komponen teks. Karena hampir semua komponen dalam media pembelajaran yang lain akan membutuhkan teks. Seperti gambar, animasi, audio dan video.
2. Gambar
Gambar sangat berperan dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya gambar digunakan sebagai background dalam pembuatan media pembelajaran.
3. Animasi
Unsure animasi tidak begitu dominant dalam pembuatan media pembelajaran ini. Animasi hanya digunakan dalam beberapa bagian, diantaranya untuk penggunaan tombol pada media pembelajaran
4. Audio
Komponen audio diperoleh dari merecord secara langsung materi yang disampaikan. Adapun audio yang digunakan sebagai backsound diperoleh dari lagu-lagu yang telah diedit

2. Pembuatan Media Pembelajaran

1. Membuat Project Baru
Membuat project baru dimulai dari menjalankan aplikasi *Macromedia Director MX 2004*, yaitu dengan cara mengklik tombol Start → All Programs → Macromedia → Macromedia Director MX 2004
2. Menampilkan Set Panel
Cara menampilkan set panel adalah memilih Window → Panel Sets → Director 8



Menampilkan Set Panel

3. Mengatur setting movie dan display template
Hal pokok yang dilakukan pada setting movie adalah menentukan resolusi tampilan media pembelajaran. Sedangkan pada

display template yang dilakukan untuk menghilangkan tombol minimize, maximize, dan close yang sering terdapat pada pojok kanan atas pada semua aplikasi



Menampilkan movie dan display template

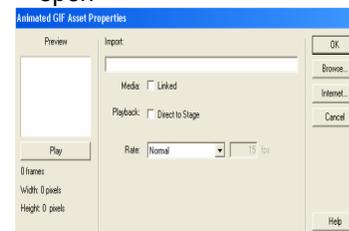
3. Mengimport unsur media pembelajaran

1. Mengimport gambar
Cara mengimport gambar adalah sebagai berikut:
 - a) Memilih menu File kemudian memilih Import
 - b) Muncul jendela browse untuk mencari gambar kemudian memilih Import



Browse gambar yang diimport

2. Mengimport animasi
 - a) Memilih menu Insert kemudian Media Element
 - b) Memilih Flash Movie atau Animated GIF
 - c) Muncul jendela browse, memilih browse kemudian mencari file animasi dan memilih open



Jendela browse animasi GIF



Jendela browse animasi flash

d) Menekan tombol OK

3. Mengimport audio

Pada Macromedia Director MX cara mengimport audio sama dengan cara mengimport gambar. Sebenarnya cara mengimport gambar ini juga bias digunakan untuk mengimport animasi

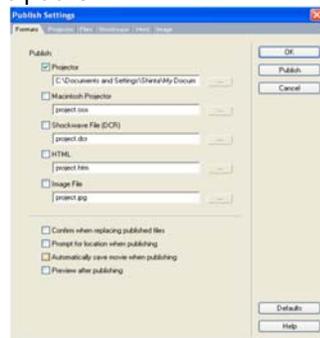
4. Membuat User Interface

Cara membuat user interface adalah dengan mengedrag komponen media pembelajaran yang telah diimport, yang terkumpul pada panel Cast didrag menuju panel Scroe, dengan begitu komponen akan ditampilkan pada panel Stage

4. Publishing

Apabila media pembelajaran telah selesai dibuat dan telah diuji. Maka langkah terakhir adalah melakukan publishing agar media pembelajaran ini dapat dijalankan dengan mudah dan dapat menjadi satu kesatuan yang padu. Berikut adalah langkah-langkah mempublish program media pembelajaran pada Macromedia Director MX 2004 :

- Memilih Menu File, kemudian Publish Setting
- Muncul kotak dialog Publish Setting, kemudian menentukan setting dari program yang dipublish



Jendela publish setting

c. Memilih publish kemudian OK

5. Cara Menjalankan Program

1. Halaman Pembuka



Tampilan Halaman Pembuka

2. Halaman Menu



Tampilan Halaman Menu

3. Halaman Materi



Tampilan Halaman Materi

4. Halaman Fardhu Wudhu



Tampilan Halaman Fardhu Wudhu

5. Halaman Syarat Wudhu



Tampilan Halaman Syarat Wudhu

6. Halaman Tata Cara Wudhu



Tampilan Halaman Tata Cara Wudhu

7. Halaman Macam-macam Sholat



Tampilan Halaman Macam-macam Sholat

8. Halaman Rukun Sholat



Tampilan Halaman Rukun Sholat

9. Halaman Tata Cara Sholat



Tampilan Halaman Tata Cara Sholat

10. Halaman Evaluasi



Tampilan Halaman Evaluasi

11. Halaman Biografi



Tampilan Halaman Biografi

8) Hasil Uji Coba

No	Penggunaan	Keterangan
1.	Memakai Windows XP, Vista dan 7	Berhasil

9) Kesimpulan

- Media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami keterangan mengenai tata cara sholat yang dibuat secara sederhana dengan menggunakan software pendukung yang mudah dimengerti yaitu dengan menggunakan software macromedia director sehingga memudahkan guru/pengajar dalam memberikan materi kepada siswanya.
- Dengan media pembelajaran interaktif sholat fardhu lima waktu ini siswa dapat mengetahui tentang tata cara wudhu dan tata cara sholat sekaligus dapat mengenalkan komputer pada siswa. Karena media pembelajaran interaktif ini menampilkan gambar-gambar sehingga siswa dapat lebih mudah dalam belajar serta bisa menjadi penunjang latihan.

10) Saran

Diharapkan dengan adanya kekurangan-kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran ini, dalam pembuatan selanjutnya bisa lebih disempurnakan lagi agar bisa dijalankan dengan lebih baik, lebih lengkap dan lebih menarik untuk dipelajari serta dikembangkan lagi untuk mempermudah pemakaian dengan menggunakan media selain komputer karena sejauh ini media pembelajaran interaktif hanya bisa dibuka dengan media komputer.

Daftar Pustaka

[1] Ayu Fiska Nurryna, Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inovasi Pembelajaran, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 2 Nomor 1 Desember 2007, ISSN 1979 – 9330

- [2] **Retno, Margono, Bambang Eka Purnama**, *Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Monita Dian KS, Abdillah Baraja**, *Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Web*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 8 Vol 7 No 1 - Februari 2010, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Tri Anasari**, *Pembuatan Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis Multimedia Pada Smk Negeri 1 Gondang Sragen*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [5] **Suyatno, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [6] **Ernawati, Bambang Eka Purnama**, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [7] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu**, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [8] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho**, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [9] **Denny Riska Novitasari**, *Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen*, Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [10] **Buyung Aji Wijayanto, Estiarto Wahyu Sumirat**, *Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah Tingkat Pertama*, Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [11] **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 Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 - FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [12] **Amin Zarkasyi, Gesang Kristianto Nugroho**, *Media Pembelajaran Mengenal Komputer Sekolah Menengah Pertama kelas 1*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 - FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [13] **A. Depdiknas**. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas, 2003
- [14] **Dwi Astuti**, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flas 8, Andi Offset, Yogyakarta*, 2006
- [15] **Hendratmant**, *The Magic of Macromedia Director*. Informatika. Bandung, 2008
- [16] **M. Suyanto**, *Multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003