

TUTORIAL TUNTUNAN SHOLAT PADA SD MUHAMMADIYAH BANTAYAN

Marwan M. Londol¹⁾, Mirawati Suruangi²⁾

email : londolmarwan@gmail.com¹⁾, mirawati@gmail.com²⁾

Abstraksi

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan Tutorial Tuntunan Sholat pada SD Muhammadiyah Bantayan dengan menggunakan tools Macromedia Flash 8. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penyusunan tugas akhir yaitu Metode Lapangan (*Field Method*), Metode Wawancara (*Interview Method*), dan Metode Kepustakaan (*Library Method*), untuk Metode perancangan penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*), serta dalam pengujian sistem penulis menggunakan sistem Black Box Testing. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di SD Muhammadiyah Bantayan bahwa dalam proses belajar mengajar masih menggunakan buku sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas, maka dari itu Tutorial yang akan dibuat ini dapat dijadikan sebagai sarana atau media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman bagi siswa khususnya dalam materi wudhu dan sholat, tutorial ini juga dapat menambah daya minat belajar bagi anak-anak karena dengan desain atau tampilan yang dibuat menarik.

Kata Kunci :

Multimedia Interaktif, Media belajar, Tuntunan Sholat

Abstract

The purpose of this final project is to design and implement a Prayer Guidance Tutorial at SD Muhammadiyah Bantayan by using Macromedia Flash 8 tools. The research method used by the author in the preparation of the final project is the Field Method, the Interview Method, and the Library Method. (Library Method), for the design method the author uses UML (Unified Modeling Language) modeling, and in testing the system the author uses the Black Box Testing system. Based on the results of research obtained at SD Muhammadiyah Bantayan that in the teaching and learning process they still use books as a guide and explain briefly, therefore this tutorial that will be made can be used as a learning tool or media that can facilitate understanding for students, especially in ablution and ablution material. prayer, this tutorial can also increase the interest in learning for children because the design or appearance is made attractive.

Keywords :

Interactive Multimedia, Learning Media, Prayer Guide

Pendahuluan

Kehadiran media dalam pembelajaran sangat membantu peningkatan pemahaman siswa, memudahkan penafsiran data, penyajian informasi yang lebih menarik, dan memadatkan informasi. Efektifitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran mengenai sholat biasanya diajarkan dengan metode yang konvensional seperti misalnya di sekolah dengan bimbingan guru. Namun pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada anak-anak di sekolah, tidak sepenuhnya diterima dan dimengerti oleh anak-anak. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas. Sehingga anak-anak merasa jenuh dengan pendidikan yang disampaikan oleh guru dan menimbulkan kurangnya minat belajar bagi anak-anak. Kurangnya minat belajar bagi anak tentunya menjadi masalah bagi para orang tua di rumah untuk meningkatkan semangat belajar anak-anak. Batasan masalah pada penelitian ini adalah dalam merancang Tutorial Tuntunan Sholat pada SD Muhammadiyah Bantayan penulis menggunakan pemodelan Unified Modeling Language (UML),

dalam membuat Tutorial Tuntunan Sholat pada SD Muhammadiyah Bantayan penulis menggunakan tools Macromedia Flash 8 dan tutorial yang dibuat ini khusus membahas materi wudhu yang berada pada Bab 6 dan materi sholat yang berada pada Bab 11 pada siswa SD Kelas 2. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan Tutorial Tuntunan Sholat pada SD Muhammadiyah Bantayan dan hasil yang diperoleh di SD Muhammadiyah Bantayan bahwa dalam proses belajar mengajar masih menggunakan buku sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas, maka dari itu Tutorial yang akan dibuat ini dapat dijadikan sebagai sarana atau media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman bagi siswa khususnya dalam materi wudhu dan sholat, tutorial ini juga dapat menambah daya minat belajar bagi anak-anak karena dengan desain atau tampilan yang dibuat menarik.

Tinjauan Pustaka

Menurut Rusman, (2012) Tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar siswa belajar

secara efisien dan efektif [1]. Di Kutip dari Jurnal Wibawanto (2017: 5) Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Pada pengertian lain, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Prawiradilaga, 2008). Menurut Gagne (1992), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari dua definisi ini tampak pengertian media mengacu pada penggunaan alat yang berupa benda untuk membantu proses penyampaian pesan [2]. “Multimedia interaktif atau animasi interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan user (secara individu) sebuah tingkat kontrol (user control) yang tinggi dan interaktif” [3]. Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan rancangan dari suatu sistem perangkat lunak [4].

Nama simbol	Simbol	Deskripsi
Use case		Fungsional yang disediakan sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit.
Aktor		Orang, proses, atau sistem yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
Generisasi		Mengambarkan turunan use case atau aktor
Extend dan include		Merupakan indicator yang menggambarkan jenis relasi dan interaksi antar use case

Gambar 1. Simbol-Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Initial State	Proses pertama kali mulai di dalam Activity
2		Final State	Proses terakhir dalam Activity
3		State	Aktivitas yang terjadi di dalam Activity
4		Decision	Menggambarkan cabang suatu keputusan
5		Control Flow	Urutan perpindahan suatu aktivitas

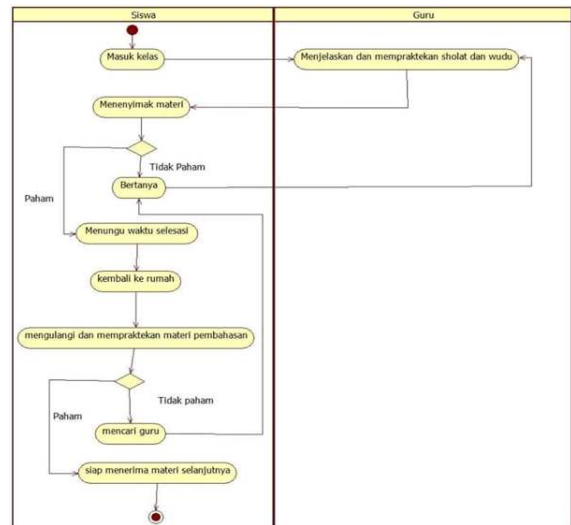
Gambar 2. Simbol-Simbol Activity Diagram

Nama simbol	Simbol	Deskripsi
Object		Komponen yang digunakan sebagai obyek – obyek yang akan digunakan di dalam membuat diagram
Stimulus		Komponen ini menandakan hubungan komunikasi antara dua buah obyek. Komunikasi yang terjadi berupa pengiriman pesan.
Aktor		Perwakilan dari orang luar, proses atau hal yang berinteraksi dengan...sistem, subsistem ataupun class.
Activation		Suatu titik waktu dimana sebuah obyek mulai berpartisipasi didalam sebuah sequence
Boundary		Suatu alat yang berinteraksi dengan sistem lain
Entity		Entity elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi.

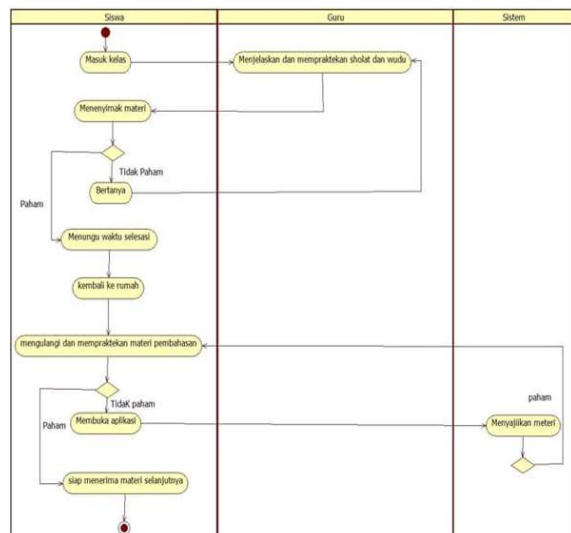
Gambar 3. Simbol-Simbol Sequence Diagram

Metode Penelitian

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini menggunakan pendekatan berorientasi data atau terstruktur yaitu *Linier Sequential Model*, model proses ini sering disebut sebagai *Waterfall* yang menyarankan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan perangkat lunak yang dimulai pada level sistem dan bergerak maju mulai tahap *system engineering, analysis, design, coding, testing, maintance*. Berikut gambaran sistem yang berjalan dan diusulkan dalam penelitian ini :



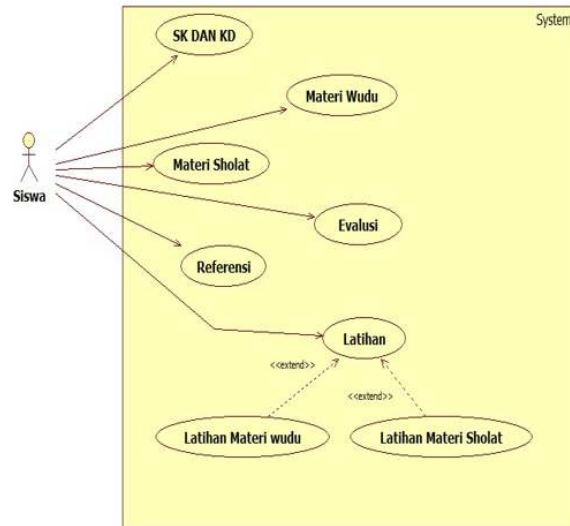
Gambar 4. Sistem yang berjalan



Gambar 4. Sistem yang diusulkan

Hasil dan Pembahasan

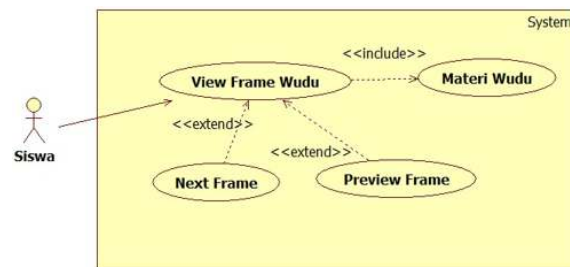
Rancangan sistem bertujuan untuk mendesain sistem yang diusulkan atau dihasilkan. Dalam proses perancangan model yaitu:



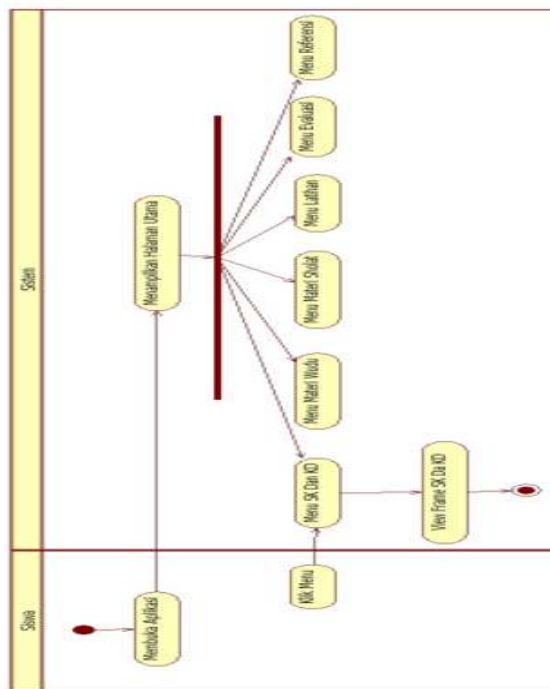
Gambar 5. Use Case Diagram Utama



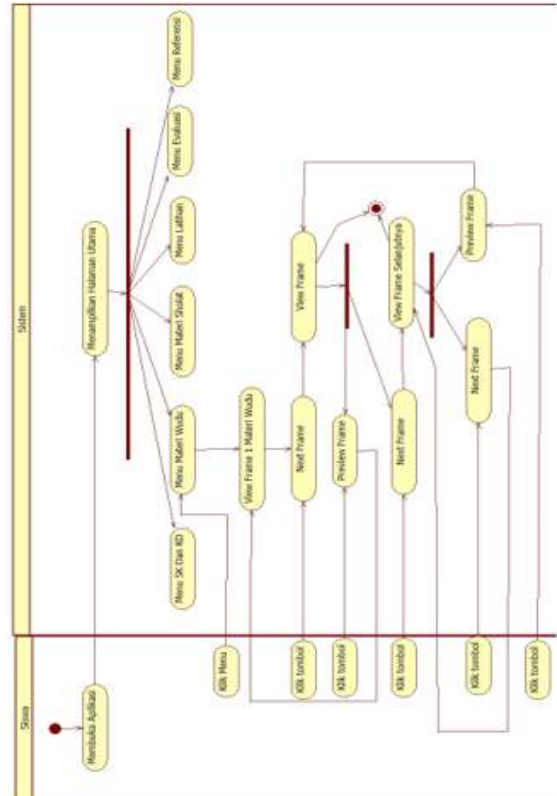
Gambar 6. Use Case Diagram SK dan KD



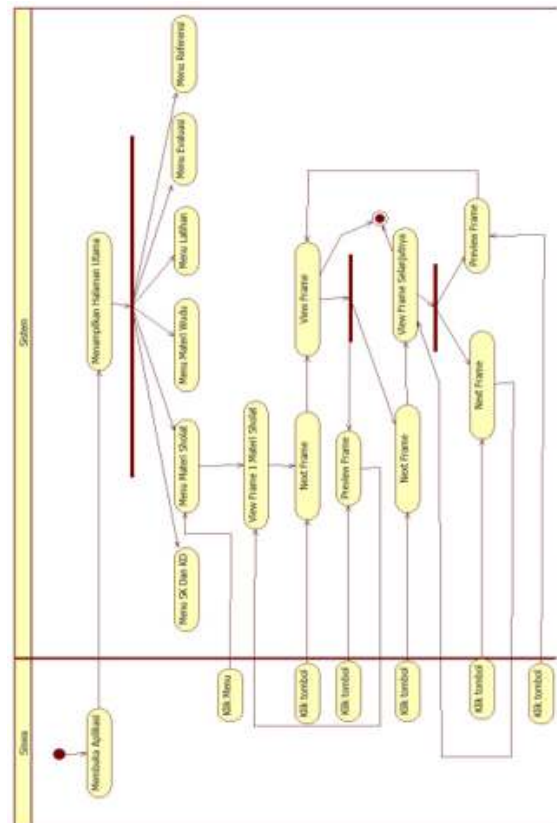
Gambar 7. Use Case Diagram Materi Wudhu



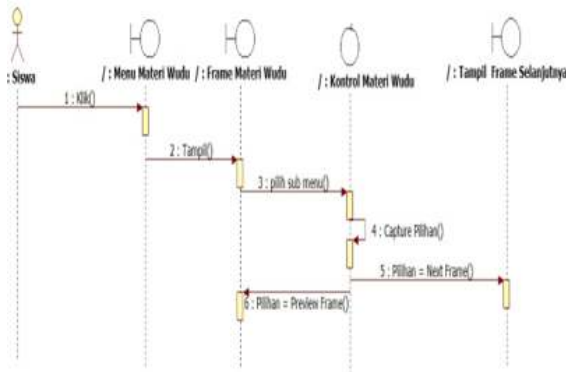
Gambar 8. Activity Diagram SK dan KD



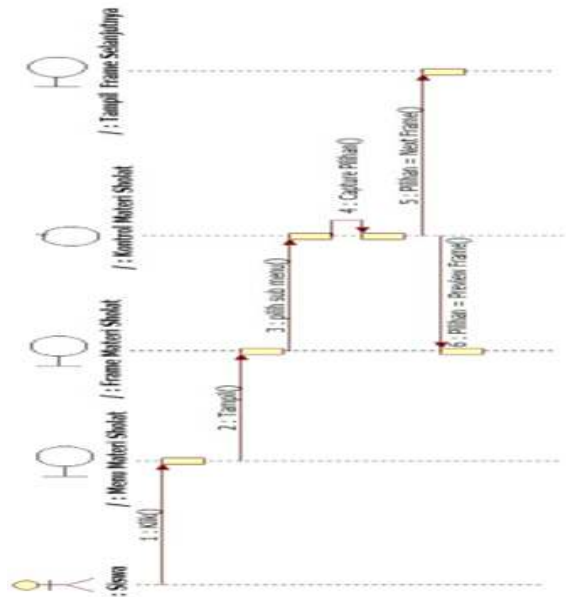
Gambar 9. Activity Diagram Materi Wudu



Gambar 10. Activity Diagram Materi Sholat



Gambar 11. Sequence Diagram Materi Wudhu

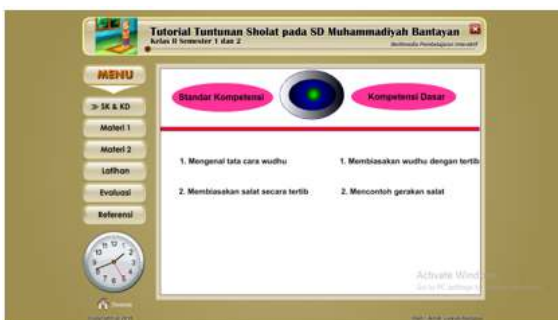


Gambar 12. Sequence Diagram Materi Sholat

Adapun implementasi sistem pada penelitian sebagai berikut:



Gambar 13. Tampilan Halaman Utama



Gambar 14. Tampilan Halaman SK dan KD



Gambar 15. Tampilan Halaman Materi Wudhu



Gambar 16. Tampilan Halaman Materi Sholat

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan pada penelitian ini adalah pada proses pembuatan aplikasi penulis menggunakan tools Macromedia Flash, pada tahapan implementasi aplikasi dapat menampilkan beberapa informasi yaitu informasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, informasi materi sholat dan wudhu yang di tampilkan dengan mengkombinasikan text, gambar dan video, informasi latihan soal yang di tampilkan lebih menarik dan dapat memberikan nilai dan komentar secara otomatis pada hasil pekerjaan siswa serta informasi evaluasi yang mana dalam soal evaluasi siswa lebih diajarkan tentang kedisiplinan karena dalam setiap soal memiliki batas waktu. Berdasarkan hasil implementasi aplikasi maka penulis memberikan saran-saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan aplikasi ini yaitu sebaiknya dalam pengembangan berikutnya materi yang dibahas tidak terbatas pada materi wudhu dan sholat tetapi keseluruhan materi dalam satu semester dan sebaiknya dalam pengembangan berikutnya aplikasi tidak hanya bisa dijalankan pada personal komputer tetapi bisa dijalankan pada smart phone.

Daftar Pustaka

- [1] Saprudin, In Hi.Abdullah, Ade Haerullah, A. Rasid Saraha. (2015). *Pengembangan Video Tutorial Model Pembelajaran. Universitas Khairun*. Vol. 13 No.2 Juni 2015. ISSN: 1693-4164
- [2] Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember - Jawa Timur. ISBN : 978-602-7534-26
- [3] Susy Rosyida. (2017). *Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Vitamin*

- yang Terkandung di Dalam Buah: Jakarta. VOL. III
NO. 1 FEBRUARI 2017. ISSN: 2442-2444*
- [4] Sugiarti, Y. (2015). *Analisis Dan Perancangan UML*.
Yogyakarta: Graha Ilmu.