

RANCANG BANGUN APLIKASI FIQIH ZAKAT, PUASA DAN HAJI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Lukmanul Hakim¹, Bunyamin², Asep Setia³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹1006072@sttgarut.ac.id

²bunyamin@sttgarut.ac.id

³astia2013@sttgarut.ac.id

Abstrak – Fiqih adalah salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Maka dari itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dengan tampilan animasi gerak dan suara untuk menarik minat siswa dalam belajar Fiqih pada pokok bahasan Zakat, Puasa dan Haji. Tool yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan Adobe Flash CS3, adobe photoshop, adobe audition, dan pengembangan system yang digunakan menggunakan pengembangan multimedia dari sutopo.

Kata Kunci – Fiqih, Media Pembelajaran, Zakat, Puasa, Haji, Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan agama islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara. Karena di sekolah adalah salah satu tempat dimana anak menuntut ilmu. Terkadang ada beberapa siswa yang kurang begitu berminat terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam, untuk itu perlu adanya daya tarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar pendidikan agama islam, salah satunya tentang Fiqih zakat, puasa dan haji yang wajib umat islam ketahui karena merupakan tiga dari lima rukun islam.

Salah satu fungsi multimedia yaitu sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan minat semua orang dalam proses pembelajaran sehingga memiliki rasa ketertarikan dalam belajar karena hanya dengan mendengarkan saja itu akan timbul kejenuhan. Maka perlu sebuah panduan dengan sesuatu yang menarik dan tidak memberikan rasa kejenuhan didalam mempelajari segala bidang pendidikan. Sementara itu peranan multimedia sebagai salah satu alat bantu yang memberikan suatu informasi melalui media gambar, teks, animasi dan audio suara yang dapat menarik perhatian kepada semua orang.

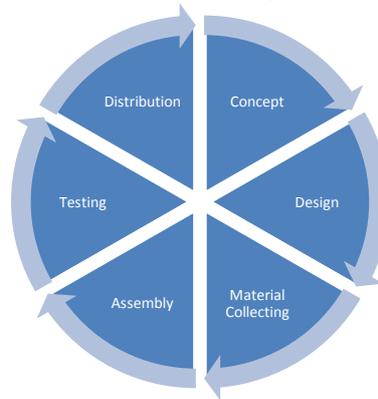
Penerapan multimedia hampir bisa digunakan pada semua bidang kehidupan manusia, apalagi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini memungkinkan multimedia selalu hadir dan menjadi kebutuhan setiap orang.

Dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini dapat memberikan sesuatu hal yang positif bagi pengguna dan semoga dapat memberikan sesuatu hal yang lebih bermanfaat bagi semua orang. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang ini semoga dapat membantu pengguna

dalam membaca, mempelajari, dan memahami pelajaran agama islam serta aplikasinya dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan Aplikasi perangkat lunak yang akan digunakan yaitu metode pengembangan multimedia. Yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia Luther, (1994)

Concept adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interkatif, dan lain lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain lain).

Design (perancangan) merupakan tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/ bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagan alir (flowchart) untuk menggambarkan aliran dari suatu scene ke scene lain.

Material Collecting merupakan tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan bahan bahan tersebut antara lain gambar, clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain. Yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Namun pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

Assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi

Testing merupakan tahap dimana aplikasi di jalankan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak, tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

Distribution merupakan tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi

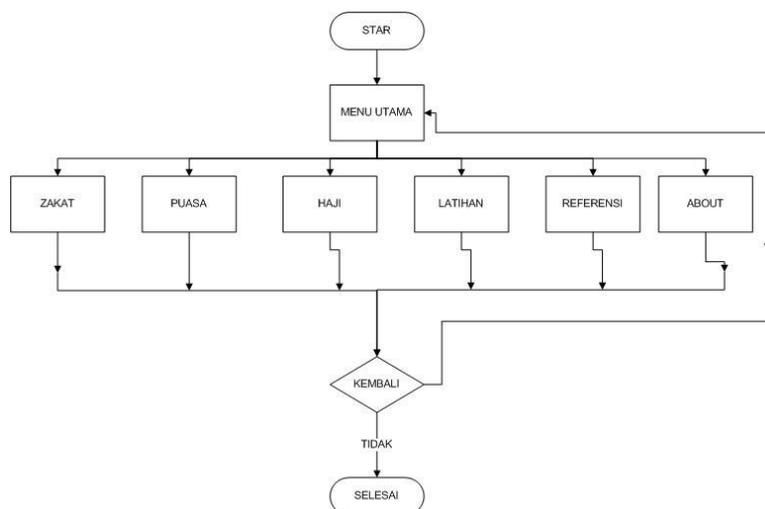
supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept Pada tahap konsep, khususnya pada tujuan pembuatan aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai sarana belajar pada siswa sehingga memudahkan para siswa untuk mempelajari PAI dimana pada umumnya kegiatan belajar mengajar dilakukan secara manual dengan metode ceramah dan tanya jawab. Ini merupakan sebuah peluang untuk membuat atau mengembangkan sebuah media pembelajaran terutama PAI untuk merubah cara belajar siswa sehingga siswa merasa senang dalam pelajaran PAI dan tidak mempunyai rasa bosan sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahwa PAI itu membosankan padahal kita tahu mempelajari pendidikan agama islam itu wajib bagi umat islam.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia ini dilakukan dengan mencari literature-literature mengenai pembelajaran PAI baik itu bersifat *offline* maupun *online*.

Design Pada tahap ini, dibuat skenario yang menggambarkan tampilan dari tiap menu. Skenario dibuat secara rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu pengumpulan bahan (*material collecting*) tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan didalam skenario.

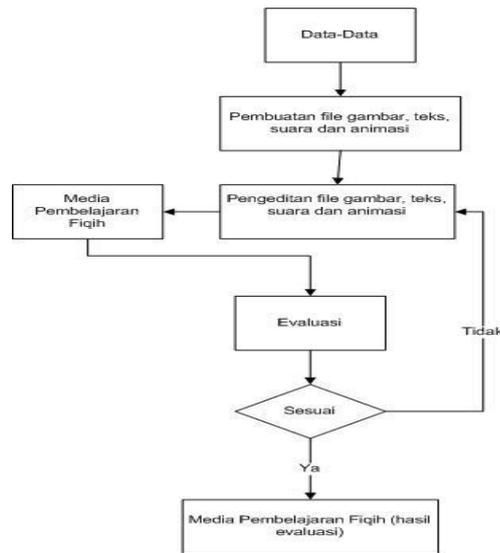


Gambar 2. Struktur Navigasi Aplikasi Media Pembelajaran

Material collecting pada tahap ini dilakukan pengumpulan data baik itu data gambar, data suara, data animasi atau data teks Pengumpulan data gambar ini bertujuan untuk merancang aplikasi dengan format file .jpg, kebutuhan penyimpanan file gambar tersebut lebih kecil dibandingkan file gambar dengan format .bmp atau yang lainnya. Pengumpulan data suara bertujuan untuk menghasilkan file suara dengan format file mp3 kemudian file akan digunakan untuk mengisi suara dalam aplikasi. Pengumpulan data suara bertujuan sebagai penjelasan atau keterangan *Assembly*. Langkah implementasi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengeditan gambar
2. Pengeditan suara
3. Pembuatan animasi
4. Melakukan evaluasi apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan hasil analisis dan perancangan

Untuk lebih jelasnya mengenai struktur langkah implementasi perancangan aplikasi media pembelajaran PAI , dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Langkah Implementasi

Testing atau pengujian bertujuan untuk mencoba apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan hasil analisis dan perancangan. Sehingga setelah tahapan ini, aplikasi telah siap untuk dipakai. Adapun test yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Menu Utama dimana merupakan tampilan awal dari aplikasi yang berisikan animasi dan suara tentang nama dari aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Menu Berikut ini adalah tampilan menu zakat dimana berisi materi - materi tentang zakat.



Gambar 5. Tampilan Menu Pembahasan Zakat

Berikut ini adalah tampilan hasil testing menu puasa dimana berisi materi-materi tentang pembahasan puasa



Gambar 6. Tampilan Menu Pembahasan Puasa

Berikut ini adalah tampilan hasil testing menu Haji dimana berisi materi-materi tentang pembahasan haji.



Gambar 7. Tampilan Menu Pembahasan Haji

Berikut ini adalah tampilan hasil testing latihan yang berisi soal-soal tentang materi yang dibahas.



Gambar 8. Tampilan Hasil Testing Latihan

Berikut ini adalah tampilan hasil testing menu referensi, dimana menjelaskan tentang referensi



Gambar 9. Tampilan Hasil Testing Latihan

Distribution. merupakan tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya dan melakukan pengemasan produk atau aplikasi dalam bentuk CD (*Compact Disc*) yang dijalankan secara *AutoPlay* dengan menggunakan CD-ROM.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan teori serta pembahasan yang ada, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat mempermudah proses belajar di kelas, dan diharapkan meningkatnya minat siswa untuk belajar pendidikan agama islam.
2. Multimedia pembelajaran Fiqih dapat dijadikan alternatif transformasi pengetahuan.
3. Dengan hasil pengujian aplikasi media pembelajaran Fiqih untuk madrasah ibtidaiyah kelas III-V berbasis Multimedia sebagai sarana belajar yang dapat membantu para siswa/siswi untuk lebih giat lagi dalam belajar pendidikan agama islam salah satunya mata pelajaran fiqh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusun L.H mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua yang telah membantu baik secara moril maupun materil yang sudah tidak terhitung lagi. Penyusun juga perkenankan untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak H. Bunyamin M. Kom selaku pembimbing I dan Bapak Asep Setia, M. Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama penyelesaian laporan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad, Azhar. (2013) Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
2. Binanto, Iwan. (2010) Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan. Yogyakarta : Penerbit ANDI
3. Haryanto. (2012) Pengertian media pembelajaran. Diakses tanggal September 2014 <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>

4. sir.stikom.edu/453/6/Bab%20111.pdf . Diakses september 2014
5. Sugiyono. (2010) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND. Bandung : Alfabeta
6. Wahyu. (2013) perkembangan multimedia. Diakses September 2014
<http://dosen.polimedia.ac.id/wahyu/2013/11/12/perkembangan-multimedia/>
7. [Didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia pembelajaran interaktif/](http://Didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia-pembelajaran-interaktif/) . Diakses september 2014
8. www.acedemia.edu/5206986/FIQH2. Diakses september 2014
9. www.ilmukomputer.com
10. Zarkasyi, Imam. Pelajaran Fiqih (bagian ibadah zakat, puasa, haji)