

Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI (Studi Kasus: SDIT Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai)

Zakia Nabila Putri*¹, Tri Yulianti², Welly Desriati³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

*e-mail: zakiyaputristt@gmail.com¹, triyulianti00@gmail.com², wellydesriati@gmail.com³

Abstract

Learning is a communication process between learners, teachers and teaching materials. Communication will not work without the help of a means of delivering messages or media. Currently, the delivery of learning messages from teachers to students still uses teaching aids such as books. Learning media is a teaching aid for teachers to convey teaching material, increase student creativity and increase student attention in the learning process. Learning media can help teachers simplify the process of students' understanding of the delivery of lesson material. Sdit Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai is a private school with A accreditation in the city of Dumai. Sdit Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai in carrying out the learning process is usually given in the form of print media. Learning through print media is still considered less effective and lacks understanding in every student's comprehension and memory. Therefore, we need a learning application media that can change learning from print media to digital media. This research applies the MDLC method which is an appropriate method for designing and developing learning media which is a combination of image, sound, video and animation media. This research produces a learning media application in the form of image, sound, video and 2D animation media which can increase students' interest and enthusiasm in receiving learning at Sdit Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai with a percentage of feasibility of success in learning media through a questionnaire distributed to 26 students and 1 class VI teacher in the subjects of Islamic religious education and character produced a percentage of 86.8462% of the total 100%.

Keywords: Learning Media, Animation, MDLC.

Abstrak

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu para guru mempermudah proses pemahaman siswa terhadap penyampaian materi pelajaran. Sdit Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai merupakan salah satu sekolah swasta yang berakreditasi A yang berada di kota dumai. Sdit Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai dalam melaksanakan proses pembelajaran biasanya diberikan dalam bentuk media cetak. Pembelajaran melalui media cetak masih dinilai kurang efektif dan kurang pemahaman dalam setiap daya tangkap dan ingatan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media aplikasi pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran dari media cetak menjadi media digital. Penelitian ini menerapkan metode MDLC yang merupakan metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang berbentuk media gambar, suara, video serta animasi 2D yang dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam menerima pembelajaran yang ada di Sdit Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai dengan persentase kelayakan keberhasilan dalam media pembelajaran melalui kuisioner yang disebarkan kepada 26 siswa dan 1 orang guru kelas VI pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti menghasilkan persentase sebesar 86,8462% dari total 100%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, MDLC.

1. PENDAHULUAN

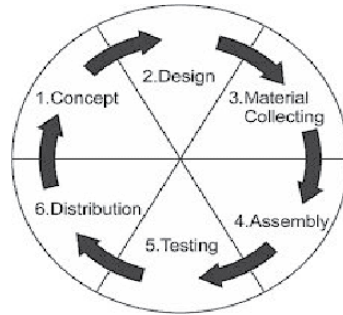
Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ath-Thaariq Muhammadiyah Dumai merupakan sekolah yang setara dengan sekolah dasar lainnya namun berbasis Islami yang berada di Kota Dumai. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menyebabkan yaitu sulitnya siswa menerima mata pelajaran yang disampaikan melalui tulisan (buku) sehingga siswa harus dijelaskan kembali.

Media pembelajaran melalui buku saja dinilai kurang menunjang dalam kegiatan belajar mengajar, yang jika disampaikan melalui tulisan (buku) masih dinilai kurang efektif dan kurang pemahaman dalam setiap daya tangkap dan ingatan siswa. Hal ini tentu perlu adanya sesuatu media cetak menjadi media digital yang menarik sebagai sarana pendukung dalam memberikan informasi berbasis multimedia interaktif. Oleh karena itu, dalam Penelitian ini dibahas tentang Aplikasi media pembelajaran berbasis digital yang menarik dengan berbentuk animasi 2D. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode MDLC, dimana metode ini merupakan metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Media pembelajaran tersebut akan menghasilkan audio, gambar, serta animasi 2D. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang berbentuk media gambar, suara, video serta animasi 2D yang dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam menerima pembelajaran.

Penelitian ini penulis merujuk beberapa jurnal ilmiah yang membahas permasalahan serupa dan selanjutnya dijadikan tinjauan pustaka. Adapun jurnal pertama yang diambil dari (Agustina et al., 2020). Peneliti dapat menyimpulkan dengan Aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran disertai dengan membuat sebuah video animasi yang terdapat unsur teks, suara, dan video. Jurnal yang menjadi referensi lainnya diambil (Chamid et al., 2022), peneliti dapat menyimpulkan Aplikasi media pembelajaran ini dirujuk berbasis animasi 2D yang digunakan di pc ataupun android sebagai media pembelajaran animasi berbasis digital yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan menambah semangat siswa dalam menerima pembelajaran.

2. METODE

Dalam mencapai tujuan yang diharapkan, diperlukan data yang berkaitan dengan penelitian, adapun instrument yang digunakan dalam tahap pengumpulan data yaitu menggunakan studi pustaka, wawancara, dan observasi. Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi serta mempelajari buku-buku untuk dijadikan acuan. Wawancara dilakukan untuk mengkonfirmasi kondisi sekolah dasar berkaitan dengan media informasi dan promosi yang pernah dilakukan. Sedangkan observasi dilakukan ditempat penelitian dengan mengamati secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data informasi yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Adapun metode dalam membangun aplikasi media pembelajaran ini menggunakan metode *MDLC*.



Gambar 1. Metode MDLC

Tahapan pengembangan dalam *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) ini diantaranya adalah:

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan aplikasi.
2. *Design* (Desain/Perancangan). Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai desain media pembelajaran, animasi serta kebutuhan tampilan yang menarik.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi). Tahapan untuk pengumpulan segala hal yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini, seperti audio, gambar dan objek 2 dimensi yang akan dimasukkan kedalam aplikasi tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). File-file multimedia yang sudah didapat kemudian dikumpulkan dan disusun sesuai dengan perancangan.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah aplikasi selesai dirancang, dilakukanlah pengujian. Aplikasi yang telah dirancang akan di uji coba untuk melihat apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik.
6. *Distribution* (Menyebarkan). Dalam tahapan ini, setelah keseluruhan proses yang dilakukan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka aplikasi media pembelajaran yang dibuat dapat dirilis kepada siswa dan guru.




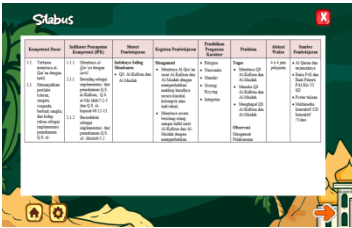
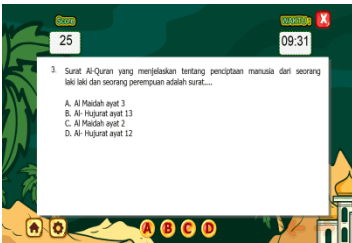

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dapat digabung atau dipisah, dapat digabung jika hanya permasalahannya sederhana. Jika dipisah format lebih rapi dan jelas mana hasil penelitian sendiri dan mana hasil penelitian orang lain. Aplikasi media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi adobe animate sebagai penyatuan video animasi 2D dan adobe illustrator sebagai perancangan desain-desain animator. Aplikasi yang dihasilkan berupa instalasi di *pc* ataupun *android*. Aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Hasil penelitian dapat dilihat pada struktur konsep dalam aplikasi media pembelajaran:

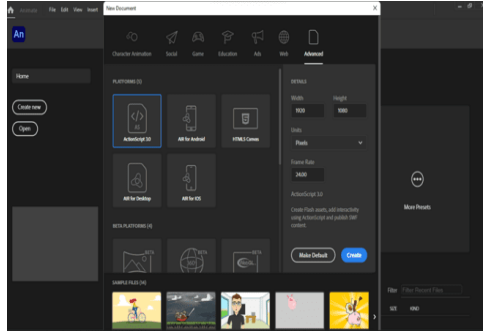
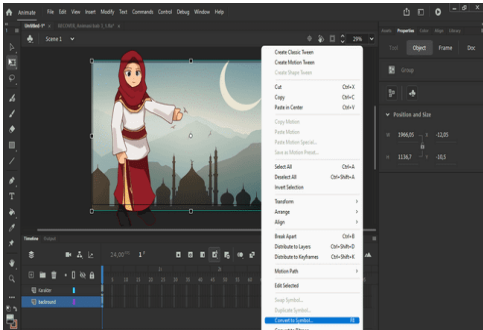
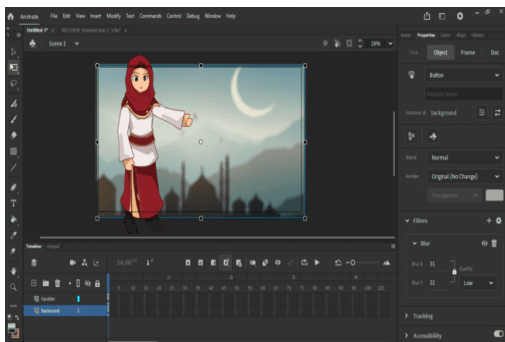
1. Desain karakter yaitu cewek berhijab sebagai guru yang menjelaskan isi materi pembelajaran menggunakan animasi 2D.
2. Merancang scenario video animasi 2D berbasis android. Merancang *storyboard* sebagai rangkaian gambar sketsa yang mempresentasikan alur sebuah cerita, sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual. *Storyboard* yang dibuat disesuaikan dengan alur yang telah dirancang sebelumnya . Tujuan dibuat *storyboard* adalah memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dirancang. Berikut *desain storyboard* dari aplikasi media pembelajaran:

Tabel 1. *Storyboard* aplikasi media pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
1		Rancangan tampilan menu utama, dimana terdapat gambar masjid, dilengkapi dengan judul serta tombol mulai yang berada dibawah judul.
2		Rancangan tampilan menu, dimana terdapat pilihan menu untuk mengakses media pembelajaran. Di antaranya, menu silabus, RPP, materi, Latihan
3		Rancangan tampilan menu RPP, dimana terdapat kompetensi Dasar materi pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti
4		Rancangan tampilan menu Silabus, menu yang akansilabus pembelajaran pada buku pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti
5		Rancangan tampilan menu Latihan soal, dimana pada menu ini terdapat beberapa pertanyaan di setiap materi pendidikan agama islam dan budi pekerti yang ada.
6		Rancangan tampilan menu materi, dimana terdapat materi bab yang ada di dalam buku pendidikan agama islam dan budi pekerti

- Proses produksi aplikasi media pembelajaran berbasis animasi 2D SDIT ATH-THAARIQ berikut ini:

Tabel 2. Perancangan *desain* aplikasi media pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
1		Buka <i>Adobe Animate 2023</i> , dengan <i>layout</i> 1920x1080, <i>background</i> putih, dan <i>frame rate</i> 24.00 fps.
2		<i>Import</i> karakter yang akan digunakan sebagai peran utama di animasi. Atur posisi dan lebar background sesuai dengan frame. Kemudian ubah gambar menjadi sebuah symbol, dengan cara pilih <i>convert to symbol</i>
3		<i>Import</i> simbol yang akan dijadikan button, kemudian <i>convert</i> gambar menjadi klik kanan – <i>convert to symbol – movie clip</i> , kemudian <i>convert</i> menjadi button, klik dua kali maka akan masuk ke <i>scene button</i> , kemudian buat animasi <i>button-nya</i> .

Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahapan untuk menerapkan rancangan antarmuka yang telah dibuat ke dalam program *software*. dengan antarmuka yang menarik akan membuat user mudah dalam pemakaiannya. Aplikasi media pembelajaran terdiri dari 7 menu yaitu *intro*, *home*, *Silabus*, *RPP*, *materi*, *Latihan*, dan *logout*. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan Komputer/PC dan android tanpa harus menginstal aplikasi tambahan lainnya.

- Tampilan menu *intro*

Tampilan menu *intro* pada media pembelajaran. didalam tampilan menu *intro* terdapat tombol mulai untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi



Gambar 1. Tampilan menu intro

2. Tampilan menu *Home*

Tampilan menu *home* pada media pembelajaran. didalam tampilan menu utama terdapat menu lainnya diantaranya menu silabus, menu RPP, menu materi, menu latihan, menu suara, dan menu *logout*.



Gambar 2. Tampilan menu *home*

3. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi pada media pembelajaran. didalam tampilan menu materi terdapat menu lainnya diantaranya menu materi bab I, menu materi bab II, menu materi bab III, menu materi bab IV, menu materi bab V, menu suara, dan menu *logout*.



Gambar 3. Tampilan menu materi

4. Tampilan Menu Silabus

Tampilan menu silabus pada media pembelajaran. didalam tampilan menu silabus terdapat menu lainnya diantaranya menu silabus bab I, menu silabus bab II, menu silabus bab III, menu silabus bab IV, menu silabus bab V, menu suara, dan menu *logout*.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Pembelajaran
1.1 Terbiasa membaca al-Qur'an dengan tartil.	1.1.1 Membaca al-Qur'an dengan tartil.	Indahnya Saling Membantu • QS. Al-Kafirun dan Al-Maidah	Mengamati • Membaca Al-Qur'an surat Al-Kafirun dan Al-Maidah dengan memperhatikan makhray hurufnya secara klasikal, kelompok atau individual. • Membaca secara berbilang-ulang sampai hafal surat Al-Kafirun dan Al-Maidah dengan memperhatikan	• Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas	Tugas • Membaca QS Al-Kafirun dan Al-Maidah • Menulis QS Al-Kafirun dan Al-Maidah • Menghafal QS Al-Kafirun dan Al-Maidah Observasi Mengamati Pelaksanaan	4 x 4 jam pelajaran	• Al Quran dan terjemahnya • Buku PAI dan Budi Pekerti PAI Kls VI SD • Poster tulisan • Multimedia Interaktif CD Interaktif /Video
2.1 Menunjukkan perilaku toleran, simpati, waspada, berbaik sangka, dan hidup rukun sebagai implementasi pemahaman Q.S. al-	2.1.1 Berinfaq sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Kafirun, Q.S. al-Ma'idah/5:2-3 dan Q.S. al-hajurat/49:12-13. 2.1.2 Bersedekah sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Maidah/5:2.						

Gambar 4. Tampilan menu silabus

5. Tampilan Menu RPP

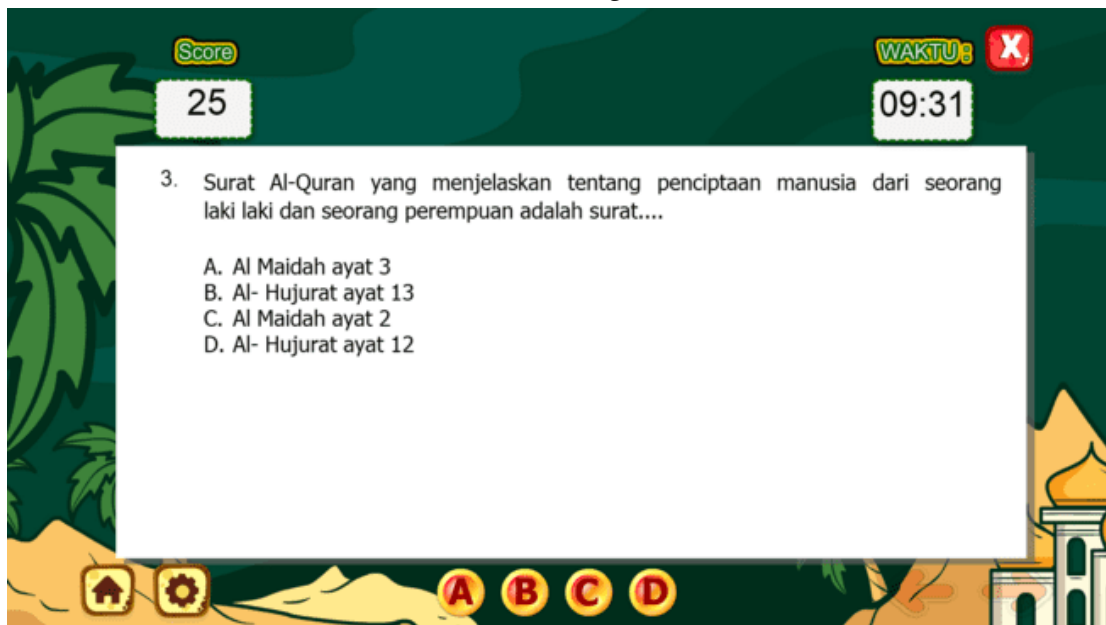
Tampilan menu RPP pada media pembelajaran. didalam tampilan menu utama terdapat menu lainnya diantaranya tombol selanjutnya, tombol sebelumnya, tombol *home*, tombol kembali, menu suara, dan menu *logout*.



Gambar 5. Tampilan menu RPP

6. Tampilan Menu Latihan

Tampilan menu latihan pada media pembelajaran. didalam tampilan menu latihan terdapat menu lainnya diantaranya tombol selanjutnya, tombol sebelumnya, menu *home*, menu suara, menu *timer*, dan tombol *logout*.



Gambar 6. Tampilan menu latihan

7. Tampilan Menu *Logout*

Tampilan menu *logout* pada media pembelajaran.



Gambar 7. Tampilan menu *logout*

4. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Merancang dan membangun media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI semester 2 dapat membantu pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar.
2. Membuat sebuah media pembelajaran yang berisikan video materi animasi 2D dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*.

Saran

Selain memberikan kesimpulan, penulis juga memberikan saran bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan aplikasi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan cara menambah isi dengan video yang berisi materi baru sehingga lebih lengkap dan terbaru.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan untuk diimplementasikan ke tingkat yang lebih tinggi dengan cara menambah menu dan sub menu agar lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, Imam, Putri Aisyiyah, and Rakhma Devi. 2023. "Aplikasi Inventory Gudang Berbasis Web Pada Perseroan Terbatas CAS Manyar." 6(1):79–86.
- Abdul, Indah. 2019. " Media Pembelajaran Interaktif Tata Surya Berbasis Animasi 3D."13(1):61-72
- Rosa, A.S R, (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Revisi)*. Informatika Bandung
- Syaiful, Ade. 2023. "Jumlah Kelompok Fungsi Syarat Data." Universitas Esa Unggul (May):1–20. doi: 10.13140/RG.2.2.23266.15047.

- Ismail. 2015. "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek." 28–31.
- Rohani, Eka Kurnuawati, Syarifah Nurbaiti. 2021. "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmu Agama Islam* 3(2):11–20.
- Sanusi, Anwar, and Fahmi Yahya Abdil Haq. 2021. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC Di Sekolah." *Al-Ma'Rifah* 18(1):1–14. doi: 10.21009/almakrifah.18.01.01.
- Mustiqlal, Javier, Anton Widyanto, Nurbayani, and Marentek Gabriel. 2022. "Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis SIC." *ResearchGate (March)*:19. VOL 12 No 2."
- Zainul, kukuh. 2023. "Perancangan Komik Berbasis Ilustrasi Digital Sebagai Media Promosi Unisnu Jepara." *Jurnal Fakultas Sains dan Teknologi* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Mokh. Iman Firmansyah. 2019. "Pendidikan Agama Islam (PAI)" *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17(2):79–90.
- Costaner, L., Novi, N. R., & Wita, L. (2023). Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Otan Dan Atun Sebagai Inovasi Media Promosi Pondok Pesantren Bahrul Ulum. *JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 11(1), 56–79. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v11i1.579>
- Bayu, Welly. 2020. "Dasar Dasar Pengantar Teknologi Informasi." 44 - 46.
- Heri, Santoso, (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Ilmu Komputer Medan
- Ahmad, samsul. 2018. "Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis Game." *Jurnal Prosisko* 5(2):103. doi: 10.24587/jkp.v1i3.122.
- Adrianto, kanza. 2019. "Perancangan Media Informasi Pada Sistem Pelayaran." *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* 6(1):30–39.
- Retno, 2020. "Peranan Media Pembelajaran Islam Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.