



LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGARUH PENGGUNAAN METODE INSTRUCTIONAL SYSTEM DESIGN PADA MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT TERHADAP PEMAHAMAN ANAK

Disusun Oleh :

Nama : Anggita Puspitasari

NIM : A11.2009.04861

Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

2013



LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGARUH PENGGUNAAN METODE INSTRUCTIONAL SYSTEM DESIGN PADA MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT TERHADAP PEMAHAMAN ANAK

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

Disusun Oleh :

Nama : Anggita Puspitasari

NIM : A11.2009.04861

Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

2013

ABSTRAK

Shalat menempati bagian terpenting dalam islam. Bagi orang muslim shalat itu wajib hukumnya dan dosa jika ditinggalkan. Orang muslim wajib mendirikan shalat lima kali sehari yakni Subuh, Dzuhur, Ashar, Magrib, dan Isya. Mendirikan shalat bagi umat muslim adalah suatu keharusan. Perlu diperhatikan orang muslim mendirikan shalat, bukan mengerjakan. Mendirikan shalat sudah pasti mengerjakan shalat. Sedangkan mengerjakan shalat belum tentu kusyuk shalatnya. Pentingnya shalat bisa dilihat pula dari manfaat yang ditimbulkan dari shalat yaitu mencegah kita dari perbuatan keji dan munkar.

Dalam dunia pendidikan sekarang ini banyak orang tua yang memberikan keterangan mengenai agama dengan cara menceritakan. Dengan cara itu anak-anak akan susah menangkap makna yang sedang disampaikan oleh para orang tua karena dianggap kurang menarik. Pengetahuan anak-anak tentang pendidikan agama masih sangat kurang. Dengan dilakukan penerapan pembelajaran agama tentang tata cara shalat 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.

Kata kunci : Pembelajaran, multimedia, sholat, interaktif

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah mempengaruhi perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Dari hal yang kecil sampai ke berbagai hal yang sangat rumit sekalipun bisa dikerjakan menggunakan teknologi komputer. Kemajuan teknologi komputer dimanfaatkan oleh berbagai kalangan seperti: Pemerintahan, Organisasi-organisasi sosial, Militer, Bank, pendidikan, transportasi, perdagangan, kriminalitas, industri, dan lain sebagainya. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat memerlukan komputer sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam dunia pendidikan kini metode pembelajaran tidak hanya menggunakan metode konvensional seperti dari buku-buku pelajaran dan

penjelasan dari guru saja, namun juga dengan metode pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi komputer. Sebagai contoh yaitu media pembelajaran yang berbasis multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang di kemukakan di atas maka mengambil rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana merancang media pembelajaran mengenai shalat fardhu dan wudhu dengan menggunakan metode instructional system design
2. Pengaruh penggunaan Instructional System Design dalam pengembangan media pembelajaran shalat fardhu terhadap pembelajaran anak

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari judul dan tujuan yang sebenarnya serta keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, maka membuat ruang lingkup dan batasan masalah yaitu

1. Materi yang di ajarkan hanya terbatas pada shalat wajib lima waktu yaitu shalat subuh, shalat dhuhur, shalat ashar, shalat magrib, shalat isya.
2. Dalam pembuatan menggunakan metode instructional system design.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuannya adalah

1. Membuat media pembelajaran shalat anak menggunakan metode instructional system design.
2. Menguji pengaruh penggunaan metode instructional system design dalam pengembangan media pembelajaran sholat fardhu terhadap pembelajaran anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Instructional System Design ini yaitu :

- a. Program yang dibuat dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan tentang bagaimana tata cara shalat, wudhu pada anak usia dini yang memuat banyak gambar-gambar agar mudah dipahami sesuai dengan daya nalar atau kemampuan alam berfikir anak-anak.
- b. Anak-anak yang menggunakan program ini akan mendapatkan suatu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga anak-anak akan senang untuk mempelajari shalat.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

2.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, foto, grafis, audio, animasi dan elemen video yang diolah secara digital (Vaughan, 2004). Kombinasi beberapa unsur multimedia yang diolah sedemikian rupa, biasanya digunakan untuk tujuan tertentu, dan dalam penelitian ini, multimedia di berlakukan sebagai media pembelajaran.

Multimedia mempunyai beberapa karakteristik dasar, yaitu merupakan sistem yang di kontrol oleh komputer, informasi yang direpresentasikan secara digital, terintegrasi dan bersifat interaktif (Marshall,2011), oleh karena karakteristik dasar itulah sebuah sistem berbasis multimedia layak di pertimbangkan sebagai sebuah tool yang bisa di gunakan untuk proses pembelajaran masa kini.

2.1.2 Unsur Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi berbagai macam elemen yang dipadupadankan ke dalam sebuah bentuk aplikasi presentasi yang interaktif, beberapa elemen atau unsur yang terkandung dalam *Multimedia*, antara lain teks, grafis, audio, video, animasi dan juga link tautan.

Agar lebih memperdalam kajian pustaka pada penelitian ini, berusaha memaparkan satu persatu elemen atau komponen yang terkandung dari Multimedia itu sendiri.

2.2 Animasi

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain sebagainya.

Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison

atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas and Manvell 1973).

Jadi dapat di tarik kesimpulan animasi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghidupkan suatu benda mati (dapat berupa gambar ataupun hal lainnya) dengan cara memberikan kekuatan, semangat maupun emosi sehingga menjadi gerak dan hidup atau seolah-olah berkesan hidup.

2.2.1 Jenis-jenis Animasi

Animasi dibedakan menjadi beberapa jenis:

a. Animasi 2D (2 dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian. Bisa juga disebut dengan film kartun.

b. Animasi 3D (3 dimensi)

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

c. Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Bisa dibilang teknik ini adalah nenek moyangnya animasi. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti saat melihat di film.

d. Animasi Jepang (Anime)

Jepang sudah banyak memproduksi *anime* (sebutan untuk animasi Jepang). Berbeda dengan animasi Amerika, anime Jepang tidak semua diperuntukkan untuk anak-anak, bahkan ada yang khusus dewasa.

2.2.2 Manfaat Animasi

Gambar animasi banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan baik itu santai maupun serius, dari mulai sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, yaitu:

a. Media Hiburan

Animasi digunakan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Karena memiliki daya jual animasi sebagai media hiburan biasanya digarap sangat serius.

b. Media Presentasi

Animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para audiens atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi.

c. Media Iklan/Promosi

Animasi sebagai media iklan atau promosi dibangun sedemikian rupa agar pemirsa atau penonton tertarik untuk membeli atau memiliki atau mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut.

d. Media Bantu/Tools

Animasi sebagai media bantu atau tools digunakan sebagai perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan terlihat menonjol atau memberikan daya tarik atau memunculkan focus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu.

e. Media Pelengkap

Animasi digunakan sebagai pelengkap atau tambahan atau hiasan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik atau menarik pada objek yang ditampilkan.

METODE PENELITIAN

3.1 Dasar Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Metode yang digunakan oleh penulis untuk menyusun penelitian ini adalah *metode Instructional System Design*.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk membangun Media Pembelajaran Interaktif Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Instructional System Design, beberapa teknik pengumpulan data dan variable digunakan, diantaranya adalah :

1. Studi kepustakaan dan literatur, digunakan untuk mendapatkan data yang di butuhkan.
2. Wawancara mendalam, yaitu dilakukan untuk memperoleh data dengan mewawancarai narasumber-narasumber terkait

3.3 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk membangun dan menguji coba system ini diperoleh dari kuesioner yang diperoleh dari hasil survey lapangan.

Jenis dan sumber data yang menjadi bahan dalam kegiatan ini terdiri dari :

1. Data Primer data dan informasi yang diperoleh langsung dari narasumber/responden, yang berupa hasil wawancara dan kuesioner yang disebarkan kepada responden. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang disebarkan. Data wawancara maupun kuisisioner di dapatkan melauai narasumber pihak yang berwenang terlibat, tentang bagaimana cara shalat yang benar
2. Data Sekunder, data dan informasi yang diperoleh dari dokumen, publikasi, laporan penelitian dari instansi/dinas manapun sumber data lainnya yang menunjang.

PEMBAHASAN

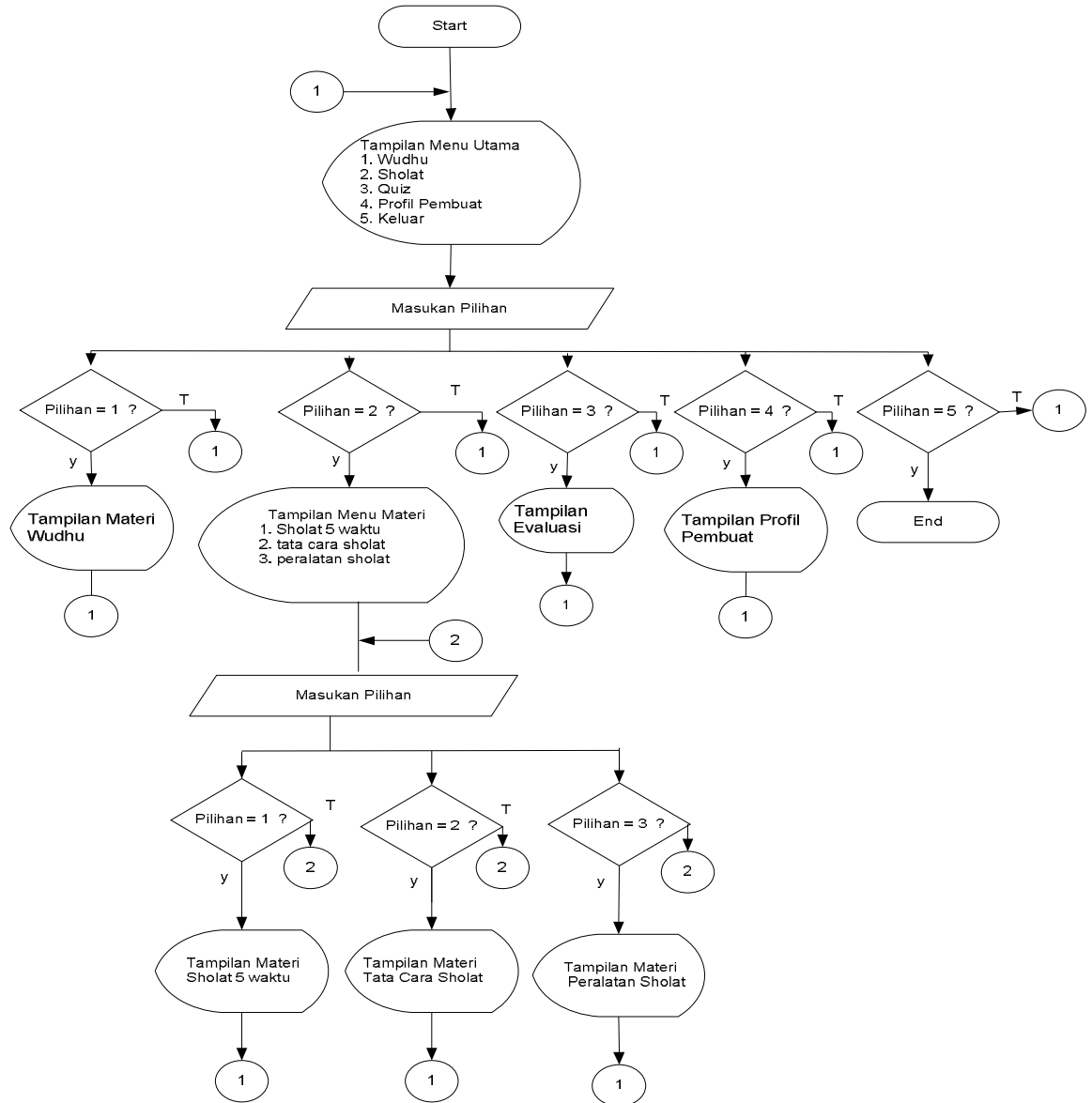
4.1 Tahapan Analysis

4.1.1 Mengidentifikasi Masalah

Shalat menempati bagian terpenting dalam islam. Bagi orang muslim shalat itu wajib hukumnya dan dosa jika ditinggalkan. Orang muslim wajib mendirikan shalat lima kali sehari yakni Subuh, Dzuhur, Ashar, Magrib, dan Isya. Mendirikan shalat bagi umat muslim adalah suatu keharusan. Perlu diperhatikan orang muslim mendirikan shalat, bukan mengerjakan. Mendirikan shalat sudah pasti mengerjakan shalat. Sedangkan mengerjakan shalat belum tentu kusyuk shalatnya. Pentingnya shalat bisa dilihat pula dari manfaat yang ditimbulkan dari shalat yaitu mencegah kita dari perbuatan keji dan munkar.

4.2 Tahapan Desain

4.2.1 Flowchart Sistem



Gambar 4.1 : Flowchart Sistem

4.3 Tahap Development

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata.

4.3.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama terdapat 5 menu yaitu menu wudhu, menu sholat, menu quiz, menu profil, menu keluar. tampilan menu utama seperti terlihat pada gambar berikut



Gambar 4.10 Tampilan Awal

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu :

1. Bahwa Metode Intrukctional System Design dapat meningkatkan pemahaman belajar anak mengenai sholat.
2. Setelah dilakukan perbandingan terhadap program lama dan program baru diperoleh hasil bahwa Metode Intrukctional System Design meningkatkan pemahaman anak sebanyak 0,43%.

5.2. Saran

Dalam perancangan sistem baru ini masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi yaitu :

1. Media Pembelajaran Interaktif Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Instructional System Design ini dapat ditambah untuk tampilan animasinya sehingga menambah menarik minat belajar anak.
2. Program ini dapat dikembangkan diaplikasikan sebagai program game edukasi ataupun penambahan materi yang disajikan sehingga lebih lengkap dan dapat menambah pengetahuan anak mengenai sholat sunah.