

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK SD
USIA 5-7 TAHUN

KARIS WIDYATMOKO S.Si, M. Kom.,SRIYANTO.

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024)3520165

E-mail :kariswidyatmoko@gmail.com, sriyanto_i@yahoo.com

ABSTRAK

Dalam upaya menjaga peninggalan budaya indonesia yang terkenal dengan agama islamnya, khususnya adalah penggunaan media komunikasi dalam bentuk tulisan yang saat ini mulai dilupakan, maka dihadirkan suatu aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang berbentuk multimedia interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, membuat dan menguji produk berupa media pembelajaran interaktif tentang huruf hijaiyah. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk SD Usia 5 sampai 7 tahun ini meliputi cara penulisan dan pembacaan huruf hijaiyah, latihan dan tes yang berupa soal – soal seputar huruf hijaiyah. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah ini adalah Adobe Flash CS3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah ini diharapkan dapat membantu proses belajar, lebih mengenal huruf hijaiyah, berlatih menuliskan dan membaca hijaiyah melalui fasilitas yang telah disediakan pada aplikasi pembelajaran ini.

Kata kunci : Multimedia Pembelajaran Interaktif, Agama, Huruf Hijaiyah

Abstract

In an effort to preserve the cultural heritage of Indonesia which is famous for the Islam religion , in particular the use of communication media in the form of writing that is now starting to be forgotten , it is presented an application letter recognition instructional interactive multimedia hijaiyah shaped by combining text , images , animation , and sound . The problem in this research is how to plan , create and test the product in the form of interactive learning media about hijaiyah . Introduction Letter Media Interactive Learning Hijaiyah For elementary age 5 to 7 years include ways of writing and reading hijaiyah , exercises and tests in the form of questions - questions about hijaiyah . One of the software which strongly supports the implementation of this hijaiyah learning applications is Adobe Flash CS3 . With the application of learning hijaiyah is expected to help the learning process , to better understand hijaiyah , write and read hijaiyah practice through the facilities provided on the application of this learning .

Keywords: Multimedia Interactive Learning, Religion, Letter Hijaiyah

1. PENDAHULUAN

Untuk umat islam di dunia ini Al-Quran adalah merupakan pedoman hidup karena itu kita semua umat islam diwajibkan untuk belajar membaca dan menulis Al-Quran sejak kecil, karena pada fase awal masa anak usia dini sangat penting dalam penanaman pendidikan agama sejak dini melalui pembelajaran membaca dan menulis Al-Quran. Pada umumnya para orang tua lebih menitik beratkan pendidikan anak-anaknya kepada pendidikan umum, sehingga banyak anak-anak dan generasi muda muslim kita yang belum bisa membaca dan menulis Al-Quran. Sebagai langkah awal adalah dengan meletakkan dasar agama yang kuat pada anak usia sejak dini sebagai persiapan dan pedoman hidup mereka untuk mengarungi hidup dan kehidupannya kelak. Pendidikan agama islam seharusnya dilakukan dengan kerangka berfikir yang menyeluruh pula. Agenda untuk mengajarkan tentang pentingnya pendidikan agama bagi bangsa indonesia terutama bagi generasi muda, pendidikan formal maupun non formal sudah sangat mendesak untuk dipikirkan dan dilakukan. Peran serta orang tua atau pendidik tetap mutlak dibutuhkan dalam upaya membantu

memberikan pemahaman dalam perkembangan anak-anaknya.

Dalam pendidikan komputer tidaklah asing digunakan dalam proses belajar mengajar, sekalipun komputer adalah salah satu sarana untuk memperoleh informasi dan mengembangkan teknologi.

Bahkan sekarang setiap sekolah berusaha memberikan materi pelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan pokok suatu pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pemanfaatan sumber daya komputer pada sekolah-sekolah pada umumnya masih belum maksimal, seperti halnya dalam memberikan materi, matematika, bahasa inggris, agama, dan lainnya yang masih menggunakan cara manual yaitu ketika seorang pengajar menjelaskan ataupun menuliskan materi secara manual dan pada saat siswa kurang mengerti materi yang telah dijelaskan pengajar. Pengajar harus mengulang materi tersebut secara manual juga. Oleh sebab itu, terkandung belajar disekolah membuat siswa bosan.

Hal itu disebabkan penyampaian yang kurang menarik dan cenderung membosankan, sehingga membuat siswa menjadi jenuh, mudah lupa dengan apa yang dipelajarinya apalagi siswa taman kanak-kanak yang mudah sekali bisa merasa bosan. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu meningkatkan daya tangkap dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan efisiensi waktu, tenaga dan pikiran serta membantu pengajaran dalam melaksanakan tugasnya sebagaimana yang di harapkan dalam materi agama islam.

2. IDENTIFIKASI MASALAH DAN TUJUAN PENELITIAN.

Kurangnya minat belajar siswa tentang pelajaran agama islam dikarenakan kurang menariknya pemvisualisasian materi pelajaran agama islam yang diberikan guru kepada siswa. Oleh sebab itu maka munculah bagaimana merancang media pembelajaran interaktif yang menarik agar minat belajar siswa bertambah sehingga siswa dapat mengetahui cara menulis dan membaca al-quran.

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif ini harus memperhatikan alat dan bahan yang digunakan agar hasil yang dicapai dapat maksimal. Adapun alat dan

bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Komputer

Komputer yang digunakan untuk membuat proyek akhir ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- Computer Name : Sriyanto-PC
- Operating System : Windows 7 Ultimate 64-bit
- Language : English (Regional Setting: English)
- Processor : Intel core i3
- VGA : ATI Radeon Premium Graphics
- Memory : 5000 MB RAM
- Page file : 3210 MB used, 2870 available
- Monitor : 14.0" widescreen

b. Hardisk

3.1.2 Pemilihan Bahan

1. Bahan Gambar

Bahan gambar diperoleh dengan cara browsing melalui internet, seperti gambar lingkungan alam, gedung sekolah dan karakter.

2. Bahan Materi

Media Pembelajaran Interaktif merupakan suatu proses pendidikan, didalam pendidikan

tentunya terdapat suatu materi – materi atau kurikulum yang menjadi acuan dalam penyampaian materi tersebut. Materi di peroleh dari SD 03 medalem kab. Bloro dan dari internet.

3. File Audio

Audio merupakan bagian yang sangat menunjang dalam pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif. Agar tercipta interaksi antara user dan aplikasi tersebut. Dalam Pembuatan Aplikasi terdapat beberapa file audio yaitu, file audio sebagai backsound, dan file audio sebagai sound effect. Untuk pemberian audio pada aplikasi ini, penulis memakai format audio dengan ekstensi wav dan mp3. File audio tersebut diperoleh dari komputer tempat mengolah Media Pembelajaran Tersebut.

3.2 Teknik Dan Prosuder Berkarya

3.2.1 Teknik Berkarya

Dalam menciptakan sebuah karya khususnya dalam Media Pembelajaran membutuhkan teknik-teknik tertentu dan tidak hanya pada penguasaan software. Teknik-teknik yang digunakan untuk menciptakan sebuah karya dapat menghasilkan suatu karya

yang bagus serta dapat dikembangkan. Adapun teknik-teknik dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Teknik pemilihan software

Sebelum pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif, diperlukan pemilihan software yang tepat, agar dapat mempermudah kinerja dan memiliki hasil yang baik dan sesuai. Dalam hal ini penulis memilih software Adobe Flash CS3 sebagai pembuatan Aplikasi tersebut. Selain software Adobe Flash CS3 penulis juga memakai software Adobe Photosop CS3 sebagai media pengolahan gambar, dan Cool Edit Pro 2 sebagai media pengolah audio.

interaktif tentang merawat lingkungan untuk sekolah dasar.

2. Konsep

Tahap konsep adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audien). Selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

3. Teknik penerapan gambar

Dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini sangat diperlukan berbagai macam gambar yang akan digunakan untuk background, maupun gambar-gambar pendukung untuk tampilan menu dalam multimedia pembelajaran interaktif. Proses pembuatan materi penulis menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi.

1. Teknik Animasi

Terdapat dua teknik animasi dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif ini, yaitu teknik frame by frame animation dan teknik tweened animation.

a. Teknik frame by frame animation

Teknik frame by frame animation adalah teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap frame.

b. Teknik tweened animation

Teknik tweened animation yaitu teknik animasi dimana dalam proses animasi dilakukan dengan menentukan posisi frame awal dan frame akhir, kemudian mengerjakan animasi frame-frame sisanya yang berada diantara posisi awal dan akhir frame tersebut.

3.2.2 Prosedur Berkarya

Proses dalam pembuatan *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif* ini melalui beberapa tahap diantaranya.

1) Ide pokok

Menentukan ide pokok yang berupa konsep multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat sesuai dengan

skenario dan alur yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Berikut adalah konsep untuk multimedia pembelajaran interaktif ini :

Judul : Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk usia 5-7 tahun.

Genre : Aplikasi Multimedia Pembelajaran

Audiens: Murid kelas 1 SD Negri 03 Medalem

Image : 2D vektor

Audio : MP3

Interaksi: Mouse click

2) Equipment check

Menyiapkan dan memeriksa peralatan yang akan digunakan. Sehingga akan tahu kelebihan dan kekurangan peralatan, baik hardware maupun software.

3) Pembuatan storyboard

Pembuatan storyboard berupa pengembangan dari setiap materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran interaktif tersebut, yaitu sebagai berikut :

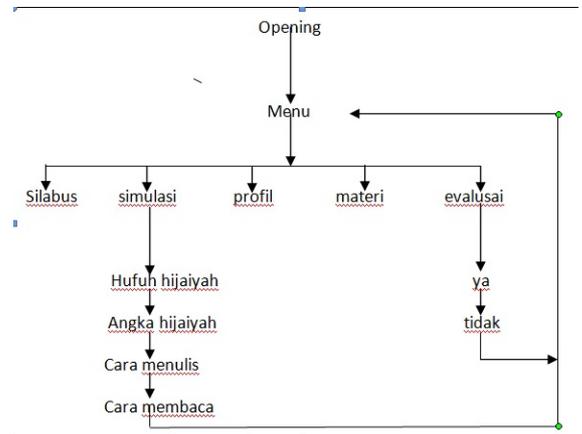
a. Pembukaan, menampilkan animasi pembukaan multimedia pembelajaran interaktif.

b. Menu utama, menampilkan beberapa tombol yaitu Silabus, Materi, Profil, Evaluasi dan Keluar.

- c. Silabus, menampilkan isi kurikulum pembelajaran yang harus di capai.
- d. Materi, menampilkan isi materi pembelajaran Hijaiyah
- e. Profil, menampilkan isi informasi pembuat multimedia pembelajaran interaktif.
- f. Keluar, menampilkan menu keluar aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.
- g. Evaluasi, menampilkan soal latihan untuk menguji ke mampuan siswa

1. Pembuatan Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah urutan alur informasi dari suatu aplikasi multimedia. Dengan menggunakan struktur navigasi yang tepat maka suatu aplikasi multimedia mempunyai suatu pedoman dan arah informasi yang jelas. Struktur navigasi bercabang merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan kriteria tertentu.



Gambar 1. Struktur Navigasi

3.2.2.2 Produksi

Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap dalam menggabungkan semua bahan untuk menjadi suatu karya multimedia pembelajaran. Pada tahap ini juga disebut dengan tahap visualisasi, dimana tahap ini penulis merealisasikan ide-ide seperti pembuatan layout menggunakan Adobe Photoshop CS3, serta pengolahan animasi, dan pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS3 . Untuk proses pembuatannya semua image dan bahan yang akan digunakan diimport ke dalam library pada Adobe Flash CS3.

3.2.2.3 Pasca Produksi

1. Rendering

Setelah aplikasi media pembelajaran tersebut selesai, penulis melakukan uji coba menjalankan aplikasi tersebut dengan tujuan untuk melihat kesalahan atau. Jika dalam proses percobaan tidak terjadi error, maka media pembelajaran interaktif tersebut di publish dalam format .exe dengan tujuan supaya

multimedia pembelajaran dapat dijalankan pada semua sistem operasi.

2. Finishing

Setelah proses pembuatan aplikasi selesai, berhasil diuji coba, dan telah diperbaiki apabila terjadi kekurangan atau kesalahan, maka multimedia pembelajaran siap dikemas dalam bentuk CD. Kemudian media pembelajaran interaktif yang sudah dipublish dalam format .exe diimport ke CD untuk diburning menggunakan tool bawaan Windows atau menggunakan aplikasi burning CD lainnya.

4. PRINT OUT KARYA



Gambar 2. Opening



Gambar 3. Menu Utama

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berjudul “Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Sekolah Dasar Usia 5-7 Tahun”, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Sekolah Dasar Usia 5-7 Tahun dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar yang komunikatif bagi peserta didik.
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Sekolah Dasar Usia 5-7 Tahun menggunakan unsur-unsur multimedia didalamnya sehingga mampu menarik minat belajar para peserta didik

Saran

Dari hasil penyusunan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang berjudul “Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Sekolah Dasar Usia 5-7 Tahun” penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam membuat media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka akan bisa digunakan untuk belajar-mengajar secara tepat, cepat, dan berguna.
2. Desain yang digunakan hendaknya dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik lagi dalam mempelajari Huruf Hijaiyah

Daftar Pustaka

- [1]. Sutrisno, Mudji et al (2005). *Teks-Teks Kunci Estetika : Filsafat Seni*. Yogyakarta
- [2]. Tabrani, Primadi. (2005). Bahasa Rupa. Bandung:Pustaka Bandung
- [3]. Mayub, Afrizal . (2005). Pendidikan Indonesia
- [4]. <http://filosofpendidikan.com/> diakses tanggal 05 November 2013
- [5]. <http://id.wikipedia.org/wiki.masalahpendidikan.com> diakses tanggal 05 November 2013
- [6]. <http://kurikulum/pendidikan.com> diakses pada tanggal 05 November 2013
- [7]. <http://komponenkurikulum/pendidikan.com> diakses tanggal 05 November 2013
- [8]. <http://fungsikurikulum/pendidikan.com> diakses tanggal 05 November 2013
- [9]. <http://id.wikipedia.org/wiki.pendidikanagamaislam.com> diakses tanggal 06 November 2013
- [10]. <http://pentingnyaagamaislam.com> diakses tanggal 06 November 2013
- [11]. <http://www.islam.com/2012/makna-huruf-hijaiyah.html> di akses tanggal 10 November 2013
- [12]. <http://merbabu.com/artikel/ekologi.php> di akses tanggal 10 November 2013
- [13]. <http://www.maswins.com/2010/07/arti-dan-manfaat-media-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 11 November 2013
- [14]. <http://dpi476diana.wordpress.com/landasan-teori/a-teori-estetika/> diakses pada tanggal 11 November 2013
- [15]. <http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan> di akses tanggal 10 November2013
- [16]. <http://seputarpendidikan003.blogspot.com/2013/06/pengertianadobeflash.html> diakses pada tanggal 12 November 2013
- [17]. <http://cooleditpro.blogspot.com> diakses tanggal 12 November 2013
- [18]. <http://adobephotoshop.blogspot.com> diakses tanggal 12 November 2013
- [19]. <http://id.wikipedia.org/wiki/pengertiandesain.com> diakses tanggal 12 November 2013
- [20]. <http://warungflash.com/> di akses tanggal 05 November 2013