

1. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara[1]. Untuk mencapai point-point tersebut, setiap instansi pendidikan memiliki kurikulum yang disesuaikan dengan usia serta materi yang diajarkan.

Tujuan kurikulum pada dasarnya merupakan tujuan setiap program pendidikan yang diberikan kepada anak didik, karena kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan, maka kurikulum harus dijabarkan dari tujuan umum pendidikan[2]. Dapat dikatakan juga kurikulum dijadikan pedoman dalam proses belajar mengajar. Kurikulum mencakup standar kompetensi yang harus dicapai, materi apa saja yang

harus diberikan dan alokasi waktu per bab dan per sub bab.

Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP bahwa Pendidikan agama islam berhubungan dengan cara membaca atau menghafalkan, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan bacaan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses pembelajaran”[3]. Dalam kurikulum pendidikan tahun 2012/2013 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar (SD), terdapat sub bab “Menenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah” yang berisikan materi tentang bagian dari buku Iqro Jilid I agar siswa dapat menghafalkan materi tersebut secara lebih fariatif. Pada SD Negeri Petompon 01 Semarang, guru dan siswa untuk materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa hanya dihadapkan pada buku dan gambar-gambar buku saja, tidak menggunakan alat audio atau software yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi

tersebut. Cara yang digunakan pada SD Negeri Petompon 01 Semarang ini masih kurang efektif. Fakta ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian siswa yang kurang dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk itu penulis mempunyai pemikiran untuk membuat media lain tentang membaca dan menghafal huruf hijaiyah agar dapat membantu siswa pada SD Negeri Petompon 01 Semarang lebih jelas memahami dan menghafal tentang materi tersebut. Materi mengenal dan membaca huruf hijaiyah menjadi lebih menarik disajikan jika disisipkan animasi-animasi yang bersifat interaktif dimana user bisa mengontrol alat yang dioperasikannya. Penggunaan media bantu dalam materi tersebut dapat memudahkan siswa untuk hafal dan memahami isi dari materi tersebut, karena bisa memberi gambaran secara jelas melalui audio dan visual.

2. METODE PENGUMPULAN DATA

Jenis data yang digunakan untuk mendukung perancangan dan pembuatan proyek akhir ini, adalah data primer dan data sekunder:

- a) Data primer yang dibutuhkan adalah, informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengenalan alat transportasi umum terhadap siswa, meliputi pendekatan pembelajaran dan alat yang digunakan dalam pembelajaran. Data ini didapatkan secara langsung melalui wawancara dengan guru/ pengajar.
- b) Data sekunder yang dibutuhkan adalah, referensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran pengenalan bentuk, fungsi, dan nama, referensi yang berkaitan dengan alur kerja dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. Data tersebut didapatkan melalui e-book,

internet, buku referensi.

Ada pun teknik pengumpulan data untuk pembuatan proyek akhir ini yang dilakukan adalah melalui wawancara dan studi pustaka:

- a) Penulis mewawancarai guru yang bersangkutan tentang ketepatan tema yang diangkat penulis dengan materi pengenalan huruf hijaiyah.
- b) Penulis melakukan studi pustaka melalui e-book, internet dan buku untuk mencari referensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran belajar huruf hijaiyah ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan suatu *media pembelajaran interaktif* harus sesuai dengan prosedur yang ada, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Ide Pokok

Menentukan ide pokok yang berupa konsep *game* edukasi yang akan dibuat sesuai dengan *storyline* dan alur yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Berikut adalah konsep untuk *media pembelajaran interaktif*.

Judul :Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Kelas 1 SD Usia 7 Tahun Berbasis Android

Genre : Media Pembelajaran Interaktif

Audiens : Masyarakat, khususnya anak usia 7 tahun

Image : menggunakan format AI dan JPG

Audio : menggunakan *background* Instrumen dan hasil *recording*.

Animasi : menggunakan teknik frame by frame dan motion tween.

Interaksi : menggunakan mouse.

Ukuran : 800 x 600 pixel

b. Storyboard

Tahap 1 – pembukaan, menampilkan logo mulai dan *loading*.

Tahap 2 – menu utama, menampilkan lima tombol yaitu bermain, profil, *sound*, dan bantuan.

Tahap 3 – menu bermain, terdapat 3 tombol pilihan lagi yaitu Belajar Kuis Evaluasi

Tahap 4 – menu porofil, pada menu ini berisi nama pembuat media pembelajaran interaktif

Tahap 5 – menu *sound*, pada menu ini berisi pengaturan suara nyala mati.

Tahap 6 – menu bantuan, pada menu ini berisi instruksi cara bermain.

Tahap 7 – tombol *close*, untuk keluar dari permainan.

Tahap 8 – menu game transportasi 1, pada menu ini berisi beberapa jenis transportasi umum yang ada disekitar kita, dimana nanti pemain *game* ini diminta untuk mencocokkan dimana transportasi umum harus berada. Pemain diberi waktu selama 30 detik, jika pemain salah menjawab makan waktu akan berkurang sebanyak 5 detik, dan jika pemain berhasil mencocokkan akan muncul *reward* dan keterangan dari alat transportasi tersebut.

Tahap 9 – menu transportasi 2, pada menu ini hamper sama dengan menu transportasi 1, namun bedanya jika ditransportasi 2 ini pemain diminta untuk mencocokkan sebuah benda yang berhubungan dengan alat

transportasi yang dimaksudkan sedangkan Transportasi 3 hanya melengkepai gambar.

4. PRINT OUT HASIL KARYA

Game ini dimulai dengan munculnya logo beserta loading, setelah itu akan masuk ke menu utama, dengan tampilan animasinya, lalu jika ingin bermain tinggal menekan tombol *play* setelah itu akan muncul 3 pilihan, dimana untuk menyelesaikan semua pilihan itu harus dimulai daripilihan yang pertama.

a. Tampilan Loading



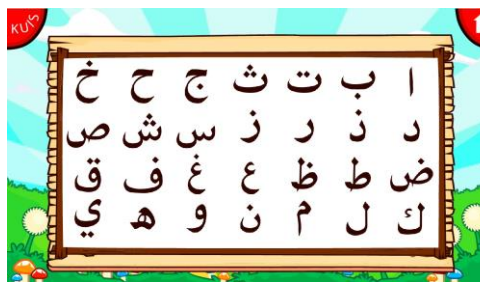
b. Menu Utama



c. Pilihan Permainan



d. Tampilan Saat Bermain



e. Tampilan Saat Benar Menjawab



f. Tampilan Saat Gagal Menjawab



g. Tampilan Saat Berhasil Menyelesaikan Semua Permainan



5. KESIMPULAN

Dalam penyusunan Proyek Akhir yang berupa “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android tentang Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah Untuk SD Kelas 1 di SDN Petompon 01 Semarang” ini, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Interaktif ini berisi tentang Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah agar siswa tidak hanya terfokus pada buku pelajaran yang hanya monoton orang tua murid pun

bisa memakai metode ini agar lebih meingkatkan taraf belajar anak.

2. Diharapkan media pembelajaran interaktif ini bisa membantu proses belajar mengajar menjadi lebih mudah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad Iskak, S.Pd., M.Pd. dan Dra. Yustinah, M.Pd. (2008). *Bahasa Indonesia Kelas X*. Erlangga. 91-92
- [2] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET. 2
- [3] Dr. Muh. Roqib. M. Ag. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LkiS
- [4] Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET. 255
- [5] Haryuni, Sri (2008). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Baca Tulis di SD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Universitas Negeri Solo
- [6] Sanyoto, Utomo. 2001. *Ayo Belajar dengan Bermain*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Suyanto, M. 2005. *MULTIMEDIA Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: ANDI OFFSET. 21
- [8] Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta. Yayasan Citra Pendidikan Indonesia
- [9] Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- [10] Henry, Samuel (2010). *Cerdas dengan pembelajaran Interktif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [11] Dillon, Teresa. 2005. *Element Dasar Sebuah Belajar*. Bandung: INFORMATIKA.
- [12] Sihombing, Danton (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [13] Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- [14] Tim Wahana Komputer (2007). *Tutorial 5 Hari: Mengolah Sound dengan Adobe Audition 2.0*. Yogyakarta: ANDI.
- [15] Bambang, Riyanto (2006). *Mobile Learning*. Bandung: Informatika

18. [16] Bustaman (2001). *Konsep Dasar Animasi*. Bandung :Informatika.Halaman 32-33