

ANIMASI MULTIMEDIA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDIT AL-KHAIRIYAH

**Muhammad Khaidir Fahram¹, Vina Vijaya Kusuma²,
Dede Gunawan³**

S1 - Sistem Informasi¹, S1 - Teknik Informatika²,
S1 - Teknik Informatika³
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul Cilegon
Jl. S.A Tirtayasa 146 Cilegon Banten 42414
Email : khaidir@fahram.com¹, vinavijaya@gmail.com²,
dgunawan1310@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan dalam pemanfaatan komputer. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada para murid di SDIT Al-Khairiyah Kelas 5, maka materi ini dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur para murid agar tidak merasa bosan saat menerima penyampaian materi. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan beberapa *Software* penunjang seperti *Adobe Flash CS6*, *Adobe Auditions CS6*, dan *Adobe Photoshop CS6*. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuat murid bisa lebih cepat tanggap dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru karena aplikasi ini dilengkapi dengan animasi, *audio*, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Kata kunci : *Animasi, Multimedia, SDIT Al-Khairiyah, Pendidikan Agama Islam.*

1. Pendahuluan

Salah satu sarana untuk melakukan proses belajar, mulai dari pendidikan paling dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menjalin hidup bermasyarakat, karena tanpa pendidikan,

manusia akan sulit untuk bisa merubah strata sosialnya untuk menjadi lebih baik. Berbicara mengenai pendidikan, khususnya pendidikan formal tentunya tidak terlepas dari pengembangan sistem-sistem pendukung pembelajaran. Dengan demikian guru sebagai pendidik memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru harus memiliki kemampuan dasar mengelola kelas, menguasai materi yang akan diajarkan serta menggunakan metode dan strategi sesuai konsep yang diajarkan.

Guru sebagai pendidik akan terus menerus selalu mengembangkan strategi pembelajaran agar kesulitan dalam penyampaian pembelajaran dapat terpecahkan. Oleh karena itu pemilihan metode, strategi penyampaian, pendekatan dengan pelajar harus benar-benar dikuasai seorang guru guna tercapainya proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan tepat sasaran.

Berdasarkan fakta di Sekolah SDIT Al-Khairiyah bahwa sekolah ini masih terbilang baru, hal ini dapat dilihat hanya baru sampai kelas lima saja tingkat kelas yang paling tinggi. SDIT Al-Khairiyah baru berdiri sejak 24 Februari 2014, itu artinya baru lima tahun sekolah ini berjalan. Namun demikian, sekolah ini tetap memberikan pembelajaran secara formal dan materi-materi yang telah disesuaikan dengan pemerintah dan disertai dengan tenaga pengajar yang profesional. Ada beberapa mata pelajaran yang dirasa lebih efektif jika disampaikan dengan media interaktif yang memiliki unsur-unsur seperti *audio*, *video*, teks, gambar, dan lain sebagainya. Dengan penyampaian pembelajaran seperti ini diharapkan agar para murid bisa lebih memahami apa yang disampaikan oleh pengajar melalui metode multimedia tersebut.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat animasi multimedia tersebut karena media ini merupakan salah satu sarana yang dapat menyalurkan ilmu, sehingga dapat membuat para murid lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan juga lebih mudah untuk dipahami karena disertai

dengan *audio*, *video*, *visual*, animasi, dan media yang berbasis komputer. Media ini merupakan sarana untuk mempermudah murid dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan media pembelajaran ini diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih efektif dan hasil belajar para murid lebih meningkat.

2. Landasan Teori

2.1. Animasi

Menurut ulfah (2016), Animasi adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah – olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat *film – film* kartun di *televisi* maupun dilayar lebar, jadi animasi kita simpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak.

Menurut Zeman (2014:181), Animasi, dalam definisi yang paling sederhana, yaitu apapun yang kita lihat di TV, *game*, atau *film* yang tidak diambil dari *video* dianggap animasi. Perbedaan antara *video* dan animasi adalah bahwa *video* dan film ditangkap gambar dari kehidupan nyata, sedangkan gambar animasi dihasilkan baik dengan tangan atau oleh komputer. Gambar animasi diputar ulang pada tingkat tertentu dan gerakan dibuat. Kecepatan dimana animasi yang diputar ulang akan sangat mengubah kecepatan mata menginterpretasikan animasi itu.

Dari dua kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar atau objek yang dihasilkan melalui gambar tangan atau dengan komputer yang disusun secara teratur dengan mengikuti alur sebuah cerita atau maksud tertentu dengan kecepatan *realtime*, yaitu 24 fps adalah kecepatan standar layaknya pergerakan nyata.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan

gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek spesial.

Animasi terdiri dari animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Animasi 2D lebih cenderung seperti gambar yang bergerak, berkesan datar dan karakter maupun latar belakang tampak tidak nyata. Sedangkan animasi 3D lebih terlihat realistik dengan bentuk karakter yang dapat dilihat dari segala arah, hampir menyerupai manusia serta pemandangan latar belakang yang hampir tampak seperti nyata.

2.2. Multimedia

Menurut Balasubramanian & Saminathan (2015:18) Multimedia adalah kombinasi dari berbagai media *digital* menjadi *multi-sensor* yang terintegrasi, aplikasi interaktif atau presentasi untuk menyampaikan informasi ke penonton,

Menurut Munir (2015:2) Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Multi berasal dari negara Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari kata latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American heritage electronic dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bipmap*), *grafik*, *sound*, animasi, *video*, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi) digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

2.3. Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan *grafis* yang digunakan sebagai standar untuk memodelkan sistem dengan pemodelan berorientasi objek, (Mulyani, 2016:244)

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah *standarisasi* bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. *UML* muncul karena adanya kebutuhan pemodelan *visual* untuk menspesifikasi, menggambarkan, membangun, dan *dokumentasi* dari sistem perangkat lunak. *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (SA. Rosa, 2016:137)

3. Metodologi Penelitian

3.1. Objek Riset

Penulis melakukan penelitian yang berjudul “Animasi Multimedia Pendidikan Agama Islam Di SDIT Al-Khairiyah” yang beralamat di Jl. H. Enggus Arja No.1 – Citangkil, Kota Cilegon – Banten 42441

3.2. Jenis Penelitian

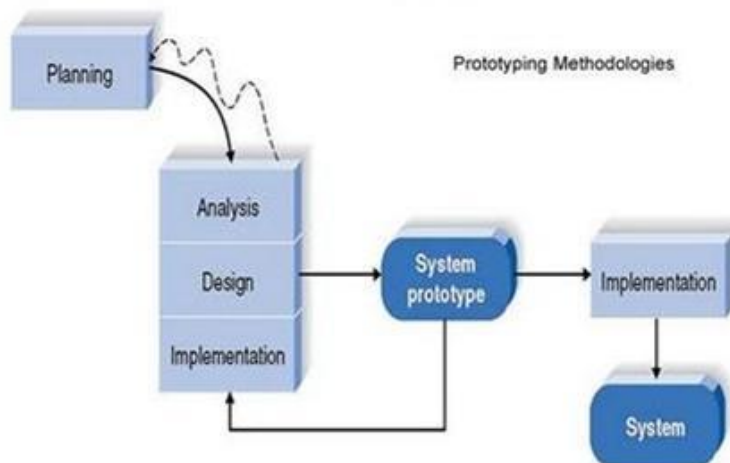
Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) karena penulis ingin mengembangkan aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya untuk kelas lima berbasis multimedia. Menurut Ali (2014:105) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.

Perangkat pendidikan yang biasanya dikembangkan melalui R&D adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun pelatihan.

3.3. Metode Perancangan Sistem

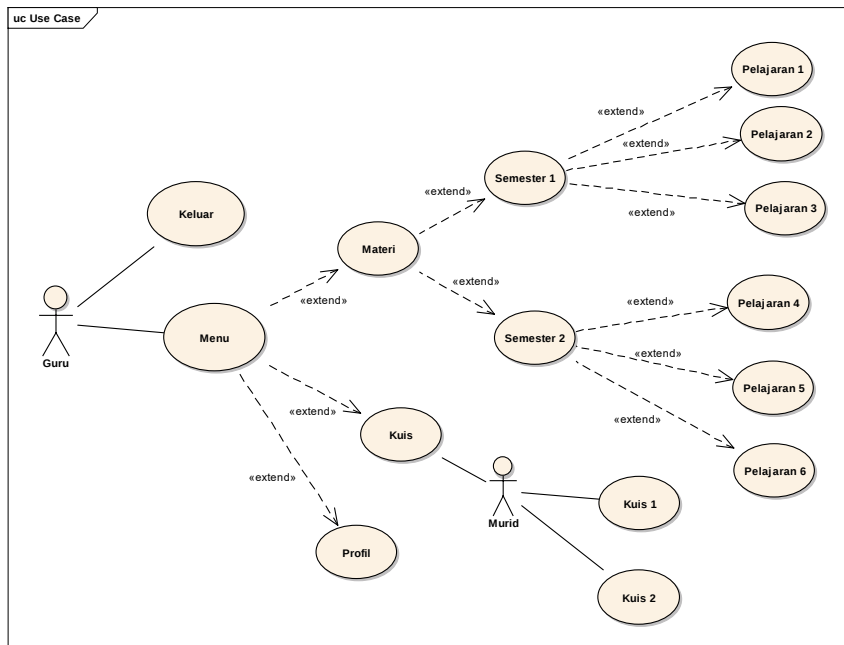
Metode yang dipakai untuk membuat sistem ini adalah model prototipe. Model prototipe digunakan untuk menyambungkan ketidak pahaman mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengguna perangkat lunak.

Metode prototipe dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, lalu analisis, desain, dan implementasi dilakukan secara bersamaan, kemudian membangun suatu perangkat lunak, proses diulangi ketika ingin menyempurnakan prototipe setiap waktu, dan selanjutnya diuji coba oleh pengguna dan berhenti saat sistem prototipe bekerja.



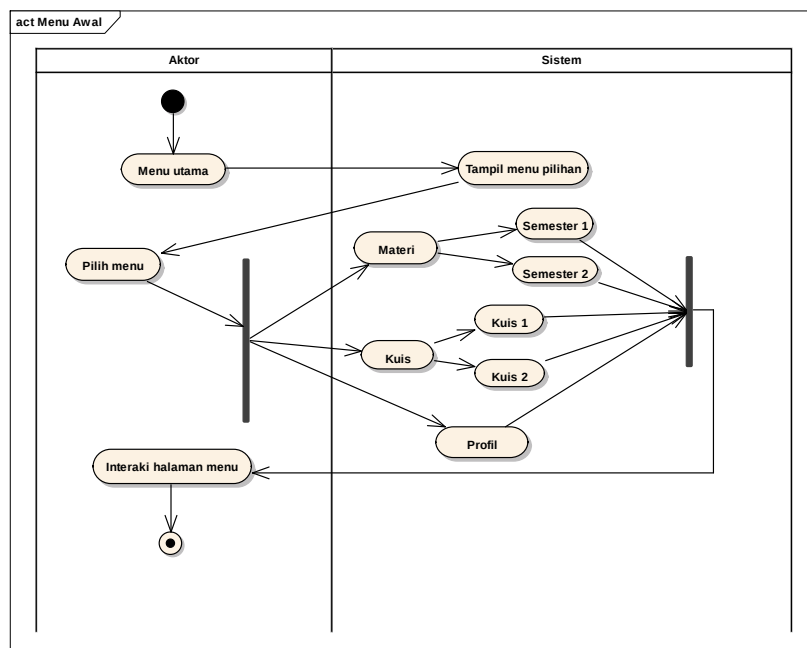
Gambar 1. Ilustrasi Model Prototipe

3.4. Use Case Diagram

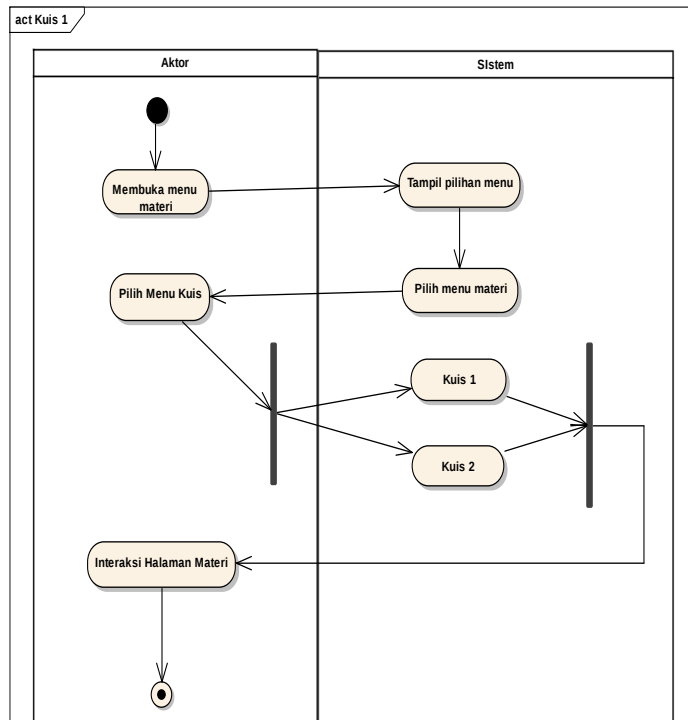


Gambar 2. Use Case Aplikasi Media Pembelajaran

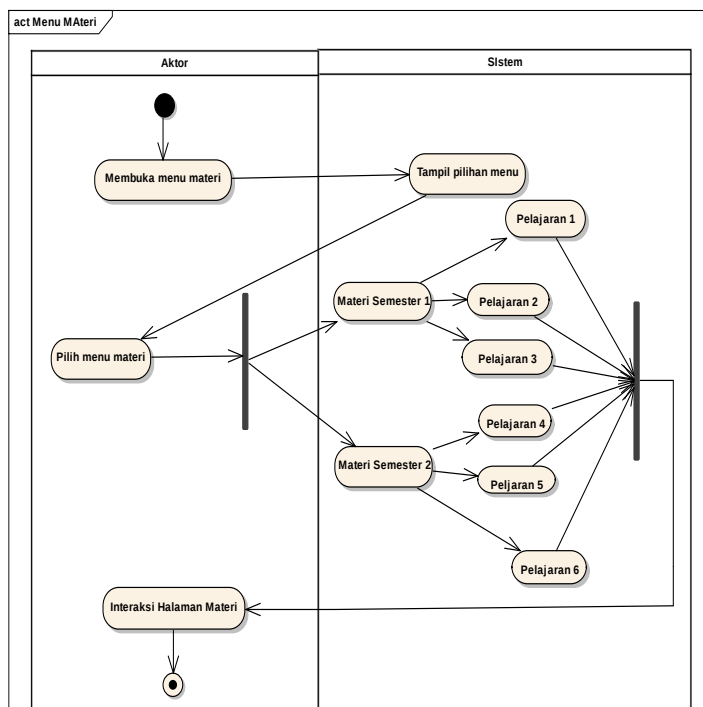
3.5. Diagram Activity



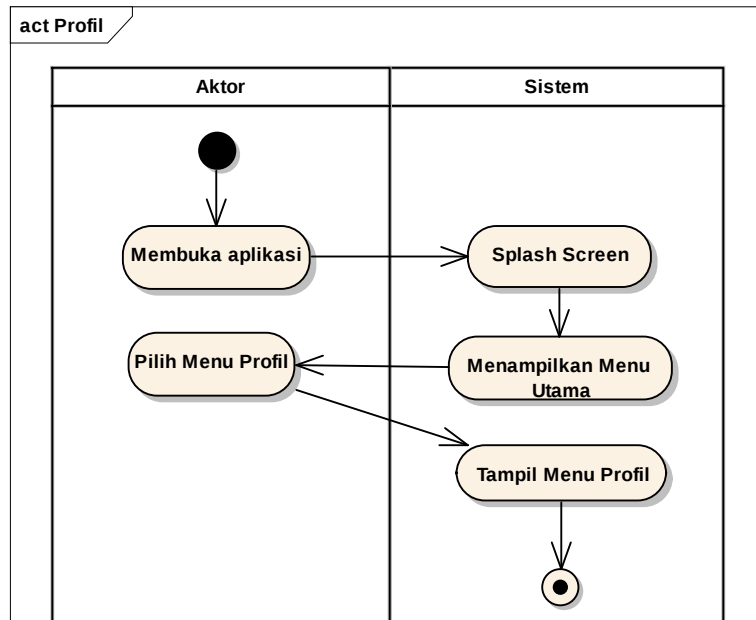
Gambar 3. Diagram Activity Media Pembelajaran



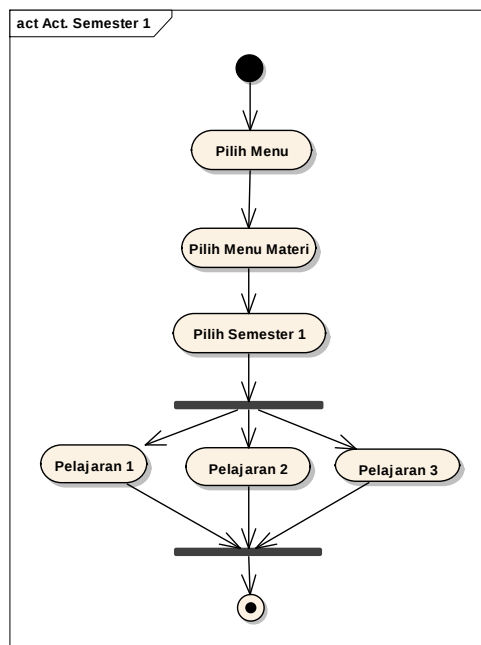
Gambar 4. Diagram Activity Menu Kuis



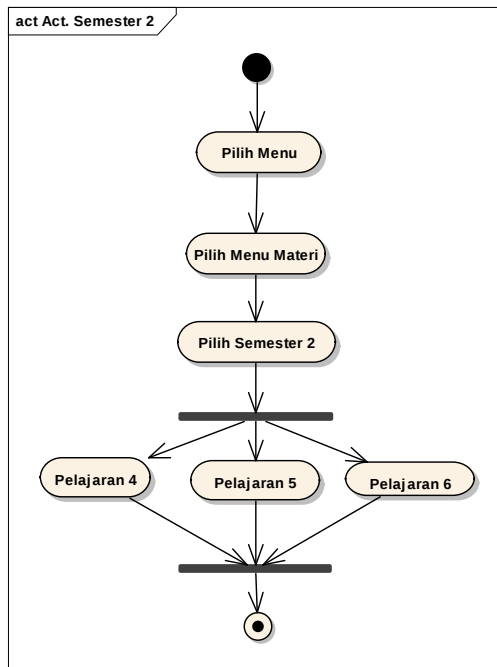
Gambar 5. Diagram Activity Menu Materi



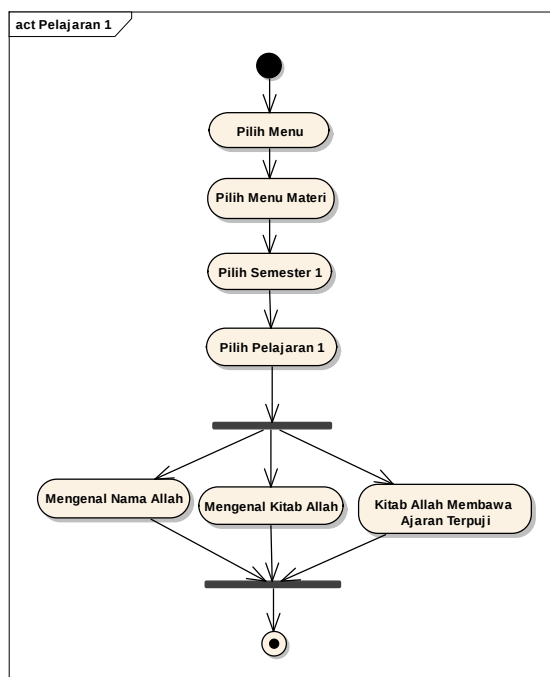
Gambar 6. Diagram Activity Menu Profil



Gambar 7. Diagram Activity Menu Semester 1

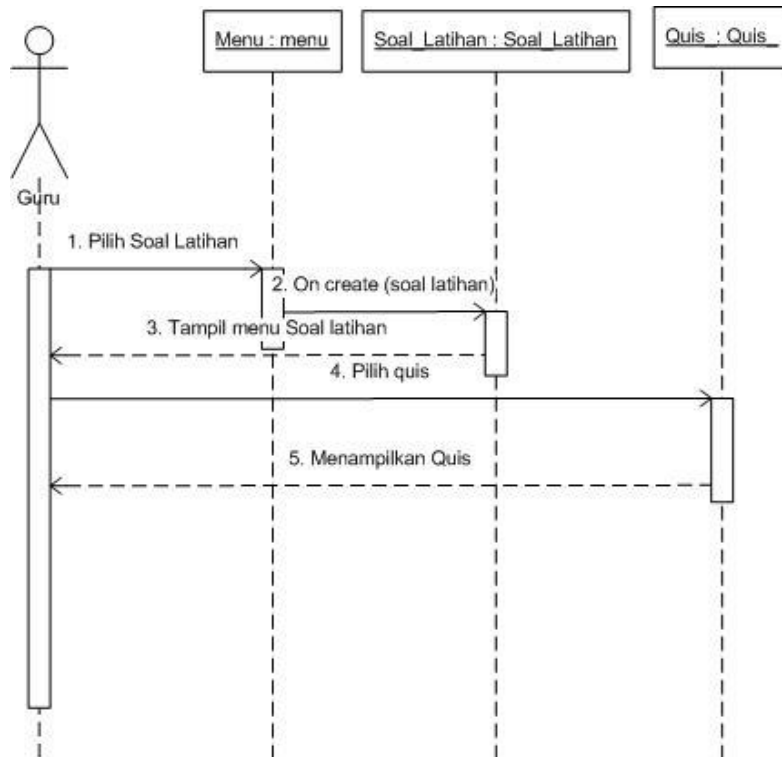


Gambar 8. Diagram Activity Menu Semester 2

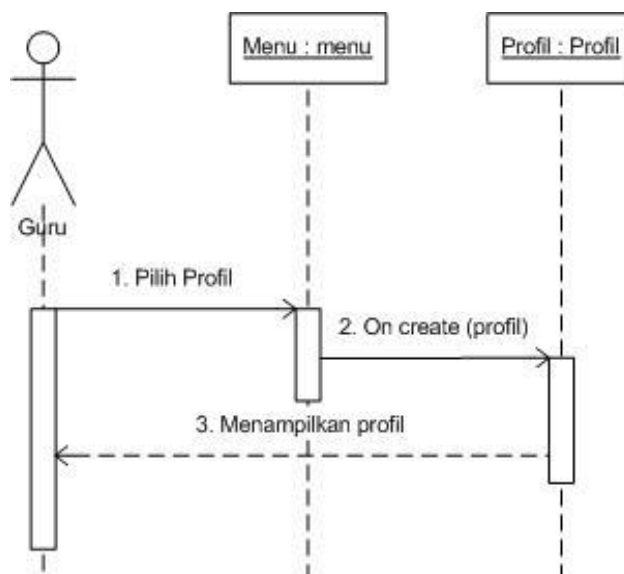


Gambar 9. Diagram Activity Menu Pelajaran

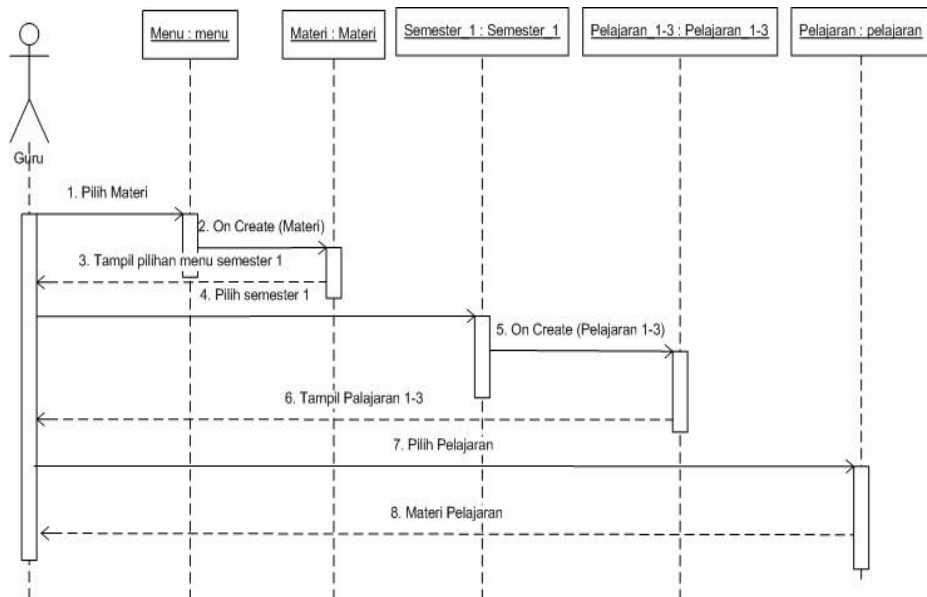
3.6. Sequence Diagram Kuis



Gambar 10. Diagram Sequence Quis

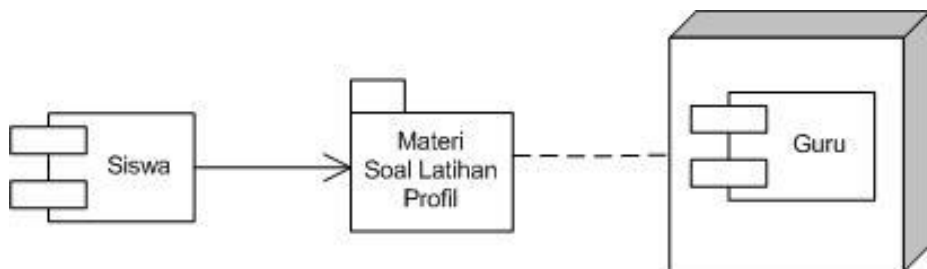


Gambar 11. Diagram Sequence Menu Profil

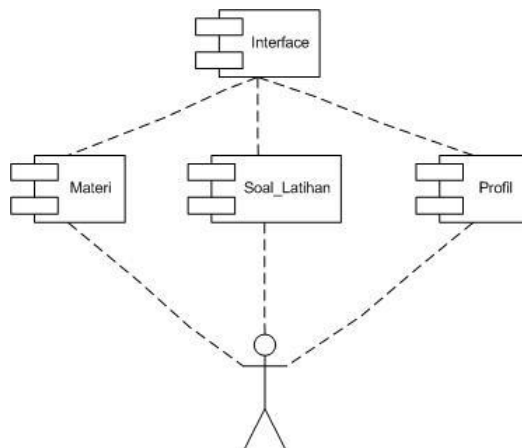


Gambar 12. Diagram Sequence Semester 1

3.7. Deployment Diagram Media Pembelajaran

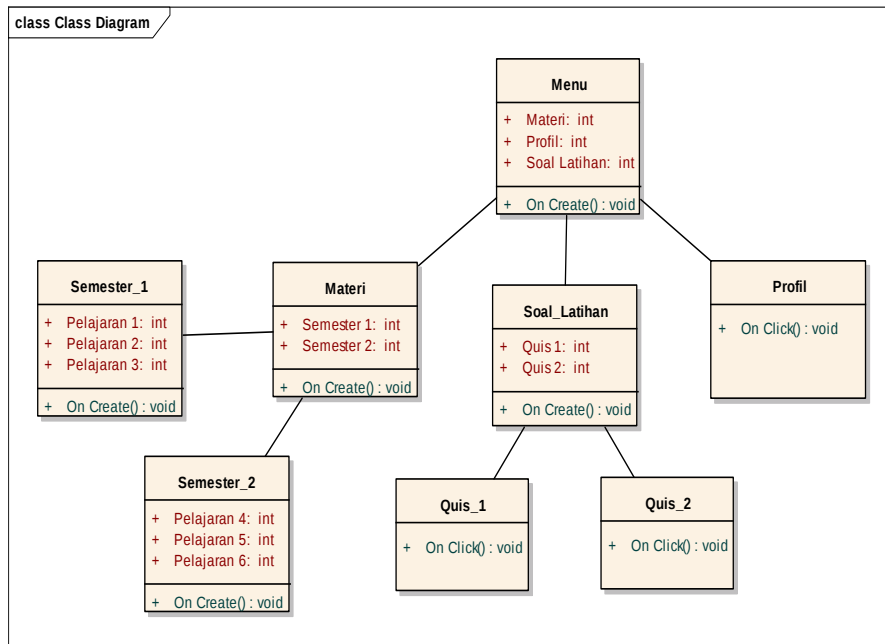


Gambar 13. Deployment Diagram Media Pembelajaran



Gambar 14. Component Diagram Media Pembelajaran

3.8. Diagram Class Media Pembelajaran



Gambar 15. Diagram Class Media Pembelajaran

4. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan menu apa saja yang terdapat pada aplikasi Animasi Multimedia Pendidikan Agama Islam, aplikasi ini akan memberikan kemudahan untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar tidak terkesan membosankan bagi murid dalam menerima penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

a. Tampilan Menu Utama

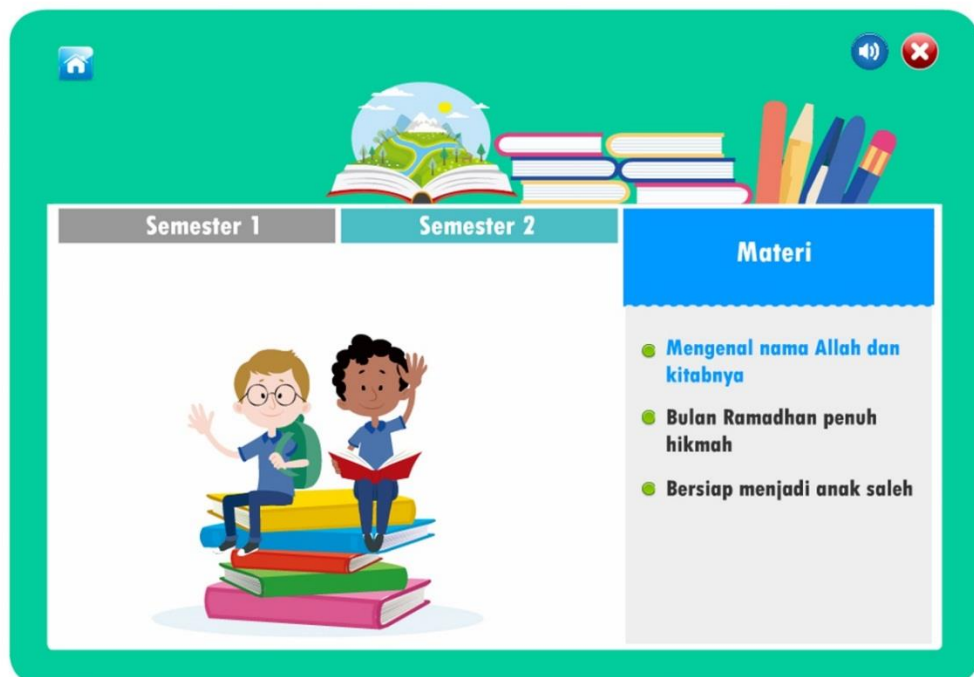
Tampilan ini merupakan menu awal sebelum memasuki ke menu halaman berikutnya, pada tampilan ini terdapat tiga menu pokok utama, yaitu menu materi, menu soal latihan, dan menu profil pengembang. Tampilan awal ini hanya akan menampilkan apakah pengguna memulai ke halaman berikutnya atau tidak, jika ya, maka pengguna meng-klik tombol menu untuk memunculkan halaman tampilan menu berikutnya. Selain itu juga terdapat tombol X untuk keluar aplikasi, dan tombol suara untuk mematikan atau mengaktifkan suara.



Gambar 16. Tampilan Menu Awal

b. Tampilan Menu Materi Semester 1

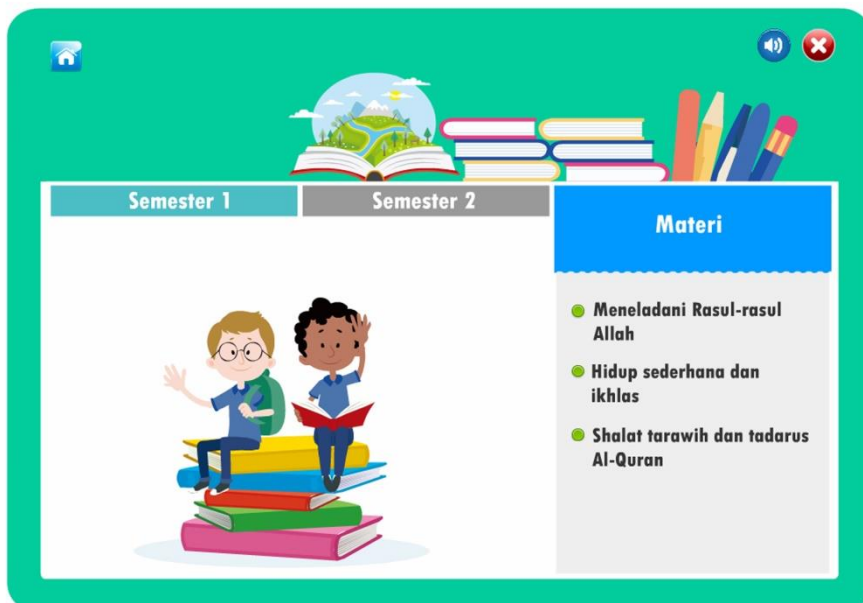
Pada tampilan ini berisikan materi semester satu, dengan sub menu materi pelajaran satu, dua, dan tiga, dan juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu sebelumnya serta tombol suara untuk menghidupkan dan mematikan suara.



Gambar 17. Tampilan Menu Materi Semester 1

c. Tampilan Menu Semeseter 2

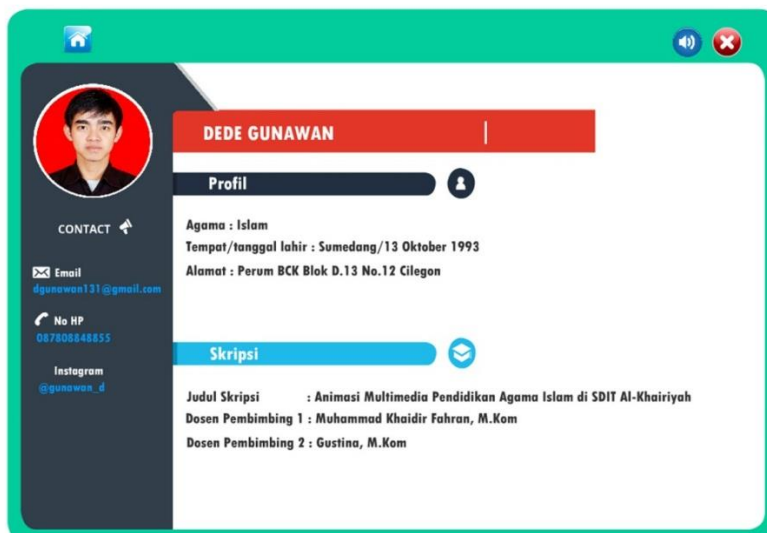
Pada tampilan ini hampir sama dengan tampilan menu semester satu, karena di dalam menu ini pun terdapat sub menu materi empat, lima, dan enam, dan juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu sebelumnya serta tombol suara untuk menghidupkan dan mematikan suara juga.



Gambar 18. Tampilan Menu Materi Semester 2

d. Tampilan Menu Profil

Tampilan ini merupakan profil pembuat aplikasi dan terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu halaman utama.



Gambar 19. Tampilan Menu Profil

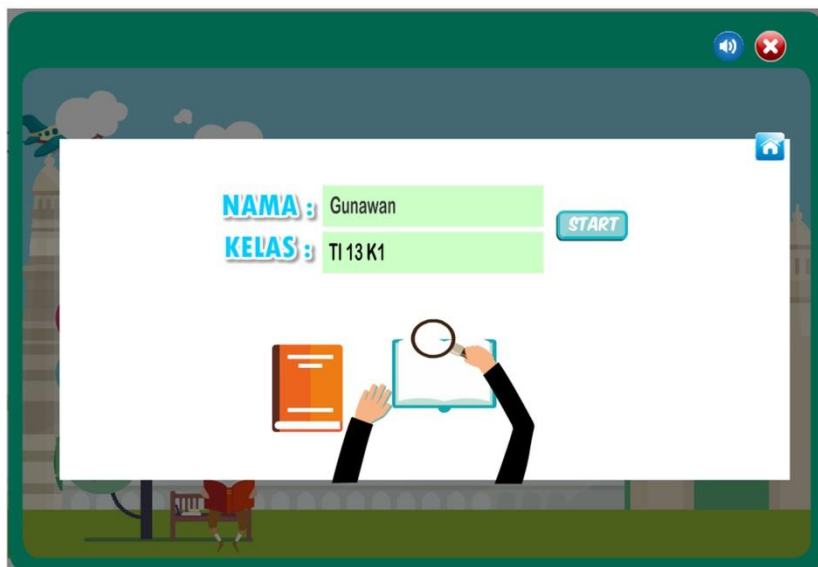
e. Tampilan Menu Kuis

Tampilan ini merupakan tampilan yang berisikan kuis semester satu dan semester dua, yang mana kuis tersebut berbentuk pilihan ganda, terdapat menu tombol semester satu, semester dua dan tombol *home* untuk kembali ke menu halaman awal.



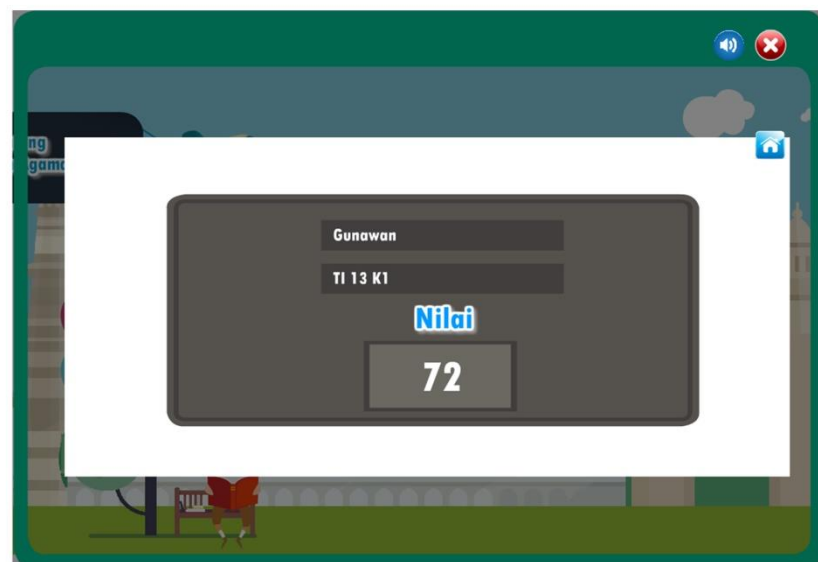
Gambar 20. Tampilan Menu Kuis

f. Tampilan Menu Login Kuis



Gambar 21. Tampilan Menu Login Kuis

g. Tampilan Nilai Kuis



Gambar 22. Tampilan Nilai Kuis

4.3. Pembahasan

Pengembangan aplikasi media ini berupa animasi pembelajaran materi semester satu dan dua, yang disertai dengan soal latihan evaluasi per-semester nya. Animasi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis multimedia ini menggunakan *mouse* dan *keyboard* sebagai alat *input*, dan *monitor* atau *infocus* sebagai tampilan *output*. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada para murid, dan juga dapat digunakan oleh murid pula sebagai sarana untuk mengerjakan soal evaluasi agar lebih menyenangkan.

5. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian dalam membuat animasi multimedia pembelajaran ini maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Animasi multimedia pembelajaran ini dibuat semenarik mungkin untuk murid kelas lima karena dipadukan dengan animasi, gambar, dan suara yang akan membuat penyampaian materi berbeda dan diharapkan dapat membuat para murid bisa lebih memahami materi pelajaran.
- b. Animasi ini pun disertai dengan soal evaluasi dengan bentuk pilihan ganda berbasis komputerisasi, yang mana pada soal latihan tersebut telah disesuaikan dengan materi yang ada, dan untuk mengetahui hasil dari jawaban yang telah dijawab, secara otomatis pada akhir soal terdapat nilai dan *grade* dari soal yang telah dijawab dengan benar.

6. Daftar Pustaka

Abdurohman, Hendri. 2015. Aplikasi Pembelajaran Interaksi Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Hidayah. Teknik Informatika. Tugas Akhir tidak diterbitkan.

Ariyati, Sri. 2016. " *Teknik Komputer AMIK BSI*". II (1), 116-121.

- Barus, dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candil Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.
- Hamalik Oemar, 2017. *“Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif”*, Yogyakarta : Cerdas Ulet Kreatif
- Kurniawati. 2018. *“Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”*. 1 (2), 68-75.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Mulyani. 2016. *Metode Analisi dan Perancangan Sistem*. Bandung : Abdi SisteMatika.
- McQuail Denis. 2015. *Dasar-dasar Jurnalistik*. Yogyakarta : Deepublish
- Saifuddin. 2014. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*, Yogyakarta : Deepublish.
- SA, Rosa dan Shalahuddin, M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Shobirin. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Sleman – Yogyakarta : Deepublish.
- Ulfah, Siti Mariah. 2016. *Media Promosi Berbasis Animasi*. Teknik Informatika STMIK Raharja : Tugas Akhir Tidak Diterbitkan.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember – Jawa Timur. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, Luhur. 2016. *“Jurnal Pembelajaran Prospektif”* 1 (2), 26-40.
- Yusrizal. 2014. *“Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA”*. II (1), 19-25.