

## APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH – TOKOH ISLAM DUNIA BERBASIS MULTIMEDIA

Nursobah<sup>1)</sup>, Muhammad Kusyadi<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Program Studi Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma  
Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123

Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492

E-mail: <sup>1)</sup> [nursobah@wicida.ac.id](mailto:nursobah@wicida.ac.id) / [Nursb@yahoo.com](mailto:Nursb@yahoo.com); <sup>2)</sup> [mkusyadi92@gmail.com](mailto:mkusyadi92@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk dapat membuat sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh – tokoh Islam dunia berbasis multimedia yang nantinya jika penelitian ini berhasil dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar tokoh Islam secara menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Ihsan Samarinda. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara observasi, dimana pengamatan dilakukan secara langsung ke MTs Darul Ihsan Samarinda serta dengan cara wawancara yang melakukan tanya jawab secara langsung terkait tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo dengan perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6*. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh – tokoh Islam dunia berbasis multimedia yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar mengenai tokoh Islam secara menarik dan mudah dipahami.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh – Tokoh Islam Dunia

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat di pakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang berbentuk interaktif.

Penyampaian pembelajaran berbasis multimedia bisa sebagai sarana komunikasi yang baik antara pengajar dan anak didik. Untuk itu di perlukan kemudahan bagi siswa-siswi atau santri untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan, dalam mengenalkan Tokoh - Tokoh Islam dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tingkat MTs atau Sederajat.

Dengan hal ini diharapkan dapat membantu pelajar MTs untuk mempelajari pengenalan Tokoh

– Tokoh Islam agar bisa menjadi panutan dalam kehidupan. Dengan dasar tersebut maka dibuat layanan informasi aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia melalui pembuatan gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang diharapkan dapat menarik perhatian dan memudahkan siswa - siswi sebagai penerima informasi dalam mempelajarinya.

Untuk memudahkan pelajar tingkat MTs atau Sederajat maka dibangun Aplikasi Multimedia Pengenalan Tokoh - Tokoh Islam Dunia yang hasilnya diharapkan dapat membantu para siswa - siswi agar mudah mempelajari dan tidak cepat bosan. Aplikasi media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar mengenal Tokoh Islam secara menarik dan mudah dipahami karena semua informasi ditampilkan dengan teks, gambar, suara, dan animasi. Dengan adanya gabungan teks, gambar, suara, dan animasi, dengan aplikasi ini diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

### 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

#### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dilakukan perumusan masalah yang akan dikemukakan

sebagai isi dari skripsi ini, adapun rumusan masalah yang dikemukakan adalah “Bagaimana Membangun Sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh – Tokoh Islam Dunia Berbasis Multimedia ?”

### Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya permasalahan yang akan diteliti dan mengingat begitu kompleks permasalahan yang ada, maka akan dibatasi permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0 & 3.0*
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan secara *stand alone* di *Personal Computer (PC)*.
3. Aplikasi Media Pembelajaran hanya tokoh - tokoh pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) untuk Pelajar MTs atau Sederajat.
4. Aplikasi ini hanya mengenalkan tentang tokoh - tokoh Islam dunia di luar Indonesia berupa biografi tokoh dan karya - karya temuannya.
5. Aplikasi ini berisi materi tokoh Islam hanya sebanyak 50 tokoh Islam dan materi karya atau kitab hanya sebanyak 30 karya/kitab

### 3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam sistem ini adalah :

#### 3.1. Aplikasi

Menurut Pratama (2006) Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Menurut Dhanta (2009), Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas – tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

#### 3.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Sanjaya (2008), merupakan alat dan bahan yang dapat

dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Jadi media pembelajaran secara garis besar dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang dapat dijadikan sebagai perantara penyerapan informasi baik berbentuk audio, visual, maupun audio visual, baik dari hardware, maupun software baik berasal dari buku maupun sikap dan kehidupan sehari-hari, yang semua itu dapat dijadikan sebuah rangsangan bagi siswa untuk mau belajar.

#### 3.3 Tokoh Islam

Menurut Husayn Ahmad Amin (2006) tokoh Islam adalah sumbangan sejarah Islam bagi kemajuan Islam pada khususnya dan dunia pada umumnya yang diberikan oleh para khalifah, raja, sultan, amir, gubernur, menteri panglima perang, ahli sejarah, ahli hadis, fukaha, pakar gramatika(nuhat), penyair, sastrawan, cendekiawan, dokter, ahli geografi, pengembara, filosof, sufi, pemusik dan penyanyi. Tokoh - tokoh Islam yang memajukan Islam dan menjadikan Islam sempat berjaya di masa-nya di antaranya Al-Farrabi, Al-Battani, Ibnu Sina, Ibnu Rusyd dan lain-lain.

#### 3.4 Multimedia

Menurut Binanto (2010), multimedia merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu :

- 1) Multimedia interaktif  
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia dikirimkan atau ditampilkan.
- 2) Multimedia Hiperaktif  
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
- 3) Multimedia Linier  
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

### 3.4.1 Elemen Multimedia

Menurut Binanto (2010), terdapat lima elemen multimedia, yaitu teks, Gambar, Suara, video dan animasi.

- a. Teks  
Bentuk data yang paling mudah disimpan dan disampaikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita.
- b. Gambar  
Gambar digunakan untuk menarik perhatian dan mengurangi rasa bosan. Komponen ini sangat penting karena gambar dapat mewakili banyak kata dan membuat informasi yang disampaikan lebih menarik.
- c. Suara  
Suara dalam multimedia digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih hidup, menghilangkan rasa jenuh dan memiliki daya tarik tersendiri bagi pengguna.
- d. Video  
Video sebagai salah satu teknologi yang kaya dan hidup bagi suatu aplikasi multimedia dan memberikan alternatif baru dalam penyajian informasi multimedia.
- e. Animasi  
Animasi berarti gerakan image. Animasi digunakan untuk menciptakan visualisasi (penggambaran) obyek bergerak, terdiri dari kumpulan gambar yang memiliki alur cerita.

### 3.4.2 Jenis-jenis Multimedia

Format multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut :

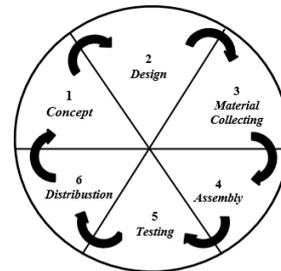
- 1) Tutorial  
Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya secara tutorial atau sebagai penuntun.
- 2) *Drill dan Practice*  
Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.
- 3) Simulasi  
Format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasi pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak.
- 4) Permainan  
Multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan

demikian pengguna tidak akan merasa seperti sedang belajar.

- 5) Percobaan dan Eksperimen  
Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen seperti kegiatan praktikum IPA Biologi atau Kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan kemudian bisa melakukan percobaan atau eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut.

### 3.5 Tahapan Pengembangan Multimedia

Menurut Binanto (2010), tahapan pengembangan multimedia menggunakan metodologi versi Luther-Sutopo yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



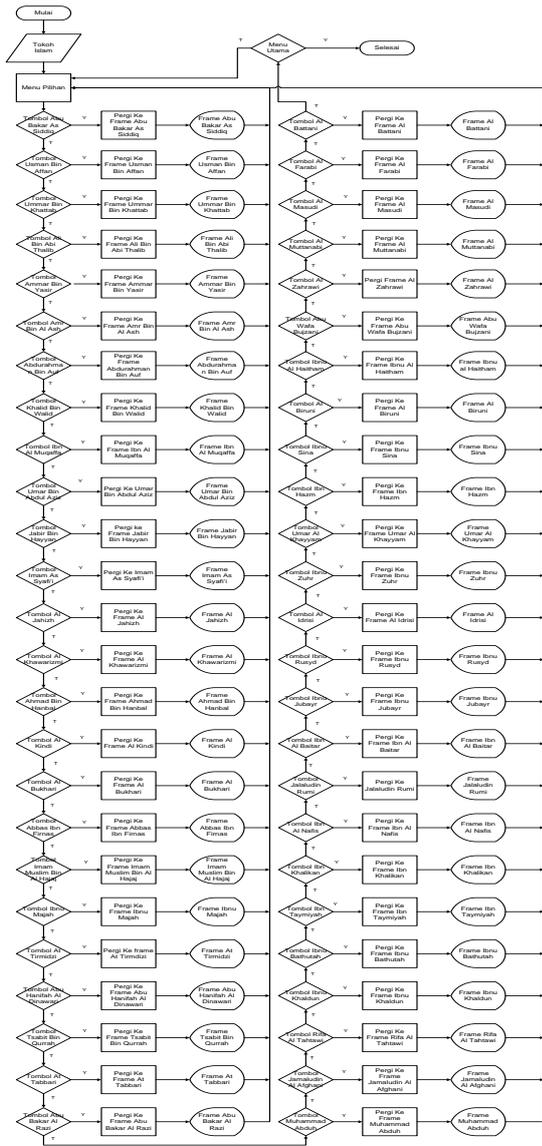
#### 3.5.1 Concept

Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*), macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain), dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan design.

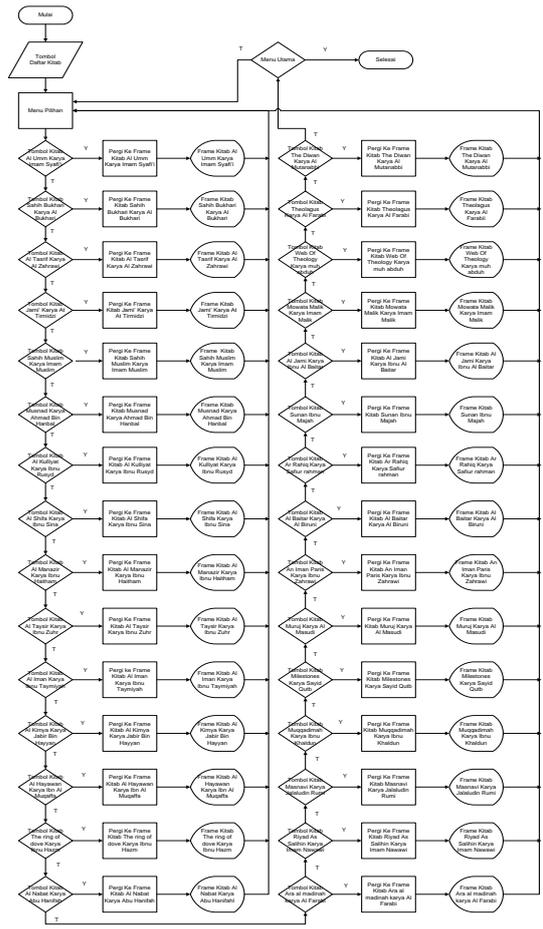
#### 3.5.2 Design

*Design* (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material / bahan untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan, atau diubah pada awal pengerjaan proyek.

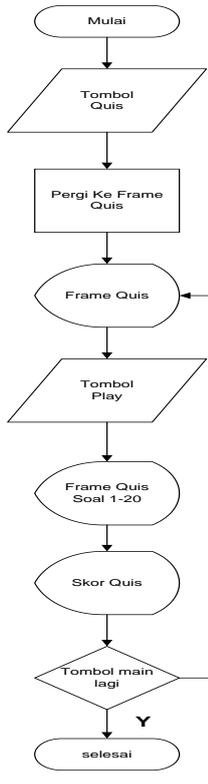




4.13 Flowchart Menu Daftar Kitab



4.14 Flowchart Menu Quiz



#### 4.2 Storyboard

Storyboard merupakan rancangan tampilan yang dideskripsikan secara berurut mengenai fungsi menu ataupun navigasi lainnya dalam suatu aplikasi. Storyboard dijabarkan secara jelas sehingga dapat mendeskripsikan rancangan yang akan dibuat secara tepat. Hasil dari storyboard akan digunakan untuk membangun aplikasi agar lebih terstruktur.

### 5 IMPLEMENTASI

#### 5.1 Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama ini terdapat tombol berupa “mulai” yang jika di klik maka akan masuk ke menu utama, seperti pada gambar 1



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

#### 5.2 Tampilan Menu Utama/Home

Pada tampilan menu utama ini terdapat tombol berupa “materi”, “quis”, “profil”, “info” dan “home” yang dapat dipilih sesuai keinginan, seperti pada gambar 2



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

#### 5.3 Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu materi terdapat tombol “tokoh Islam” dan “daftar kitab” lanjut seperti pada gambar 3



Gambar 3. Tampilan Menu Sejarah

#### 5.4 Tampilan Menu Materi Tokoh Islam

Pada tampilan menu materi tokoh islam terdapat pilihan tokoh untuk dipelajari serta tombol lanjut dan kembali, seperti pada gambar 4



Gambar 4. Tampilan Menu Materi Tokoh Islam

#### 5.5 Tampilan Menu Tokoh Islam

Pada tampilan menu tokoh Islam berisi biografi tokoh dan terdapat tombol kembali menu materi pilih tokoh, seperti pada gambar 5



Gambar 5. Tampilan Menu Tokoh Islam

#### 5.6 Tampilan Menu Materi Daftar Kitab

Pada tampilan menu materi daftar kitab terdapat pilihan untuk memilih kitab untuk dipelajari serta tombol lanjut dan kembali, seperti pada gambar 6



Gambar 6. Tampilan Menu Pilihan Mudah

#### 5.7 Tampilan Menu Kitab

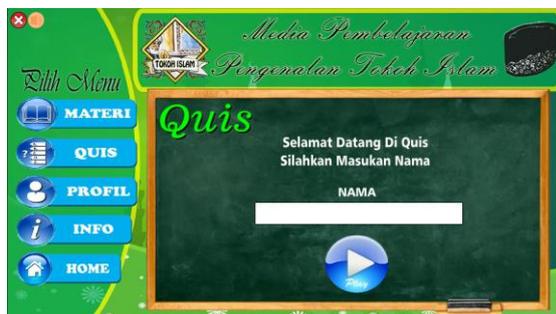
Pada tampilan menu kitab berisi ringkasan isi tentang kitab serta tombol kembali untuk ke menu daftar kitab sebelumnya,



Gambar 7. Tampilan Menu Kitab

### 5.8 Tampilan Menu Quis

Pada tampilan menu quis terdapat textbox nama untuk mengisi identitas nama dan tombol play untuk memulai quis serta di akhir terdapat hasil quis dan tombol ulangi quis untuk kembali ke menu quis, seperti pada gambar 8



Gambar 8. Tampilan Menu Quis



Gambar 9. Tampilan Menu Latihan Soal



Gambar 10. Tampilan Hasil Quis

### 5.9 Tampilan Menu Profil

Pada tampilan menu profil merupakan profil identitas penulis pembuat media pembelajaran, seperti pada gambar 11



Gambar 11. Tampilan Menu Profil

### 5.10 Tampilan Menu Info

Pada Tampilan menu info merupakan informasi dibuatnya media pembelajaran, seperti pada gambar 12



Gambar 12. Tampilan Menu Informasi

## 6 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh – tokoh Islam dunia berbasis multimedia sebagai berikut :

1. Telah dibuat “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh - Tokoh Islam Dunia Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 pada MTs Darul Ihsan Samarinda”
2. Aplikasi Media Pembelajaran bersifat stand alone di *Personal Computer (PC)*.
3. Aplikasi Media Pembelajaran berisi materi hanya sebanyak 50 biografi tokoh Islam dan hanya sebanyak 30 karya/kitab tokoh Islam.
4. Aplikasi Media Pembelajaran ini untuk tingkat pelajar Mts atau sederajat
5. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tentang pembelajaran pengenalan tokoh - tokoh Islam dunia berbasis multimedia.

## 7 SARAN

Aplikasi yang dibuat ini masih terdapat beberapa kekurangan dan masih perlu penyempurnaan, berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat masih sederhana. Diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan sempurna dan untuk pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat digunakan pada smartphone.
2. Dalam Scene Quis pertanyaan supaya bisa lebih menarik dan interaktif agar bisa digunakan untuk ujian quis sekolah menggunakan soal cerita, video dan terdapat soal essai
3. Aplikasi ini diharapkan bisa dibuat atau di masukan dalam pembuatan website.
4. Aplikasi ini untuk pengembangannya diharapkan terdapat fasilitas mini game dan materi video
5. Di aplikasi ini dalam pengembangan berikutnya agar diberi narasi atau penjelasan

Multimedia, Jurusan Teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma

Rifqi Oktachandra Muhammad, 2015, Aplikasi Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional, Jurusan Teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma

Sanjaya Wina, 2008, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta : Prenada Media

Simarmata Janner, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta : Andi Offset

Susilo Dowman, 2015, Aplikasi Mengenal Alam Semesta Berbasis Multimedia Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma

## **8 DAFTAR PUSTAKA**

Amin, Husayn Ahmad. 2006, Seratus Tokoh Dalam Sejarah Islam, Bandung : PT.REMAJA ROSDAKARYA

Arsyad Azhar, 2011, Media Pembelajaran, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Binanto Iwan, 2010, Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta : Andi Offset

Dhanta Rizky, 2009, Pengantar Ilmu Komputer, Surabaya : Indah

Indra Yatini, 2010, Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder, Yogyakarta : Graha Ilmu

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Madcoms, 2012, Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula, Yogyakarta : Andi Publisher

Madcoms, 2013, Adobe Flash Professional CS 6 Untuk Pemula, Yogyakarta : Andi Publisher

Pramana Hengky, 2006, Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003, Jakarta : Elex Media Komputindo

Prastyo Subekti Eko, 2015, Aplikasi Pembelajaran Interaktif Flora dan Fauna Indonesia Berbasis