



## **MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA SEKOLAH ISLAMI BERBASIS MULTIMEDIA**

**Wahyuni <sup>1)</sup>, Muhammad Iqbal <sup>2)\*</sup>, Fitri Rizani <sup>3)</sup>, Najmuddin <sup>4)</sup>**

<sup>1)</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

<sup>2)\*</sup> Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Almuslim

<sup>3)</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

<sup>4)</sup>Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Almuslim

\*e-mail: [muhammadiqbal170280@gmail.com](mailto:muhammadiqbal170280@gmail.com) <sup>2)\*</sup>, [fitri.asykar@gmail.com](mailto:fitri.asykar@gmail.com) <sup>3)</sup>, [najmuddin085@gmail.com](mailto:najmuddin085@gmail.com) <sup>4)</sup>

### **Abstract**

*[ISLAMIC SCHOOL CULTURE LEARNING MEDIA MULTIMEDIA BASED] Islamic education is a process of directing human development (ri'ayah) in terms of body, mind, language, behavior and social and religious life directed towards goodness towards perfection, with the existence of Islamic education in the world of education will train students' feelings in such a way that in their life attitudes actions, decisions and approaches to all types of knowledge are influenced by Islamic ethical values. Multimedia allows computer users to get output in a much richer form than conventional table and graph media. Multimedia-based learning media is a tool or intermediary that is useful to facilitate the teaching and learning process, in order to streamline communication between teachers and students. This is very helpful for teachers in teaching and makes it easier for students to receive and understand lessons. This process requires teachers who are able to harmonize between learning media and multimedia-based learning methods.*

**Keywords:** Learning, Islamic Culture, Multimedia.

### **Abstrak**

Pendidikan Islam suatu proses pengarahan perkembangan manusia (ri'ayah) pada sisi jasmani, akal, bahasa, tingkah laku dan kehidupan sosial dan keagamaan yang diarahkan pada kebaikan menuju kesempurnaan, dengan adanya pendidikan islam di dunia pendidikan akan melatih perasaan siswa dengan cara begitu rupa sehingga dalam sikap hidup tindakan, keputusan dan pendekatan mereka terhadap segala jenis pengetahuan dipengaruhi oleh nilai etis islam. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media tabel dan grafik konvensional. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran berbasis multimedia.

**Kata kunci:** Budaya Islami; Multimedia; Pembelajaran.

## **1. Pendahuluan**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa-siswi, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa-siswi. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa-siswi terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu siswa-siswi dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa-siswi.

Pendidikan Islam suatu proses pengarahan perkembangan manusia (*ri'ayah*) pada sisi jasmani, akal, bahasa, tingkah laku dan kehidupan sosial dan keagamaan yang diarahkan pada kebaikan menuju kesempurnaan, dengan adanya pendidikan islam di dunia pendidikan akan melatih perasaan siswa dengan cara begitu rupa sehingga dalam sikap hidup tindakan, keputusan dan pendekatan mereka terhadap segala jenis pengetahuan dipengaruhi oleh nilai etis islam. Pendidikan islam bertujuan untuk mengantarkan manusia pada perilaku dan perbuatan manusia yang berpedoman pada syariat Allah (Agustina, 2010)

Lingkungan pendidikan adalah segala sesuatu yang tampak dan terdapat dalam alam kehidupan yang senantiasa berkembang. Ia adalah seluruh yang ada, baik manusia maupun benda buatan manusia, alam yang bergerak maupun alam yang tidak bergerak, kejadian-kejadian atau hal-hal yang mempunyai hubungan seseorang. Hal yang sama juga dinyatakan oleh (Agustina, 2010), bahwa lingkungan dalam konteks agama adalah lingkungan alam sekitar di mana anak didik berada, tentunya memiliki pengaruh terhadap perasaan dan sikapnya akan keyakinan atau agamanya. Jadi bisa diambil sebuah pengertian bahwa lingkungan pendidikan islam adalah suatu tempat yang memungkinkannya berkembangnya seseorang secara normal sehingga mampu meningkatkan kualitas diri, dan mengaktualisasikan diri berdasarkan ajaran-ajaran agama islam.

## 2. Metode

### A. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Miftah, 2013). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Suparmi, 2018) Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Iqbal dkk., 2021).

### B. Pengertian Budaya Sekolah Islami

Budaya sekolah islami adalah suatu proses pengarahan perkembangan manusia (*ri'ayah*) pada sisi jasmani, akal, bahasa, tingkah laku dan kehidupan sosial dan keagamaan yang diarahkan pada kebaikan menuju kesempurnaan, dengan adanya pendidikan islam di dunia pendidikan akan melatih perasaan siswa dengan cara begitu rupa sehingga dalam sikap hidup tindakan, keputusan dan pendekatan mereka terhadap segala jenis pengetahuan dipengaruhi oleh nilai etis islam. Pendidikan islam bertujuan untuk mengantarkan manusia pada perilaku dan perbuatan manusia yang berpedoman pada syariat Allah (Iqbal dkk., 2021; Irawan dkk., 2022).

### C. Multimedia

Istilah multimedia merupakan istilah yang diambil dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor *video*, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh *Apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection (AVC)* dan *video adapter card* bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media tabel dan grafik konvensional (Irawan dkk., 2022).

### D. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran berbasis multimedia (Rafli A, 2021; ROSYADI, 2020).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa-siswi, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa-siswi. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa-siswi terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu siswa-siswi dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan

dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa-siswi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### A. Persiapan Membuat Animasi

Prinsip dalam pembuatan animasi haruslah interaktif, yang dimaksud dengan interaktif disini adalah saling berhubungan satu dengan lainnya atau mempunyai hubungan timbal balik dan menarik yaitu memberikan sesuatu yang baru dalam penyajian aplikasi ini agar tidak menimbulkan kebosanan dan jenuh terhadap apa yang dilihat dan diterima oleh mahasiswa. Yang mana nantinya para pengguna aplikasi ini akan senang jika melihatnya karena selain menampilkan budaya sekolah islami (Kesuma dkk., 2019).

#### B. Mempersiapkan Bahan-bahan

Penulis dapat mengambil bahan untuk membuat sebuah animasi ini, adapun persiapan bahan dalam aplikasi ini adalah gambar, video, animasi dan keterangan dari berbagai buku yang menjelaskan tentang Pembelajaran Penerapan budaya sekolah islami.

#### C. Menentukan Navigasi

Dalam membuat aplikasi Multimedia, penulis terlebih dahulu merancang suatu tampilan agar tidak menimbulkan kerancuan informasi. Dalam penulisan ini penulis menggunakan struktur navigasi linear. Setelah menentukan struktur navigasi maka dibuatlah peta navigasi. Peta navigasi menunjukkan arah dari perjalanan aplikasi dan merupakan struktur penting dalam pembuatan aplikasi multimedia (Kesuma dkk., 2019; Munir, 2012).

Penjelasan dari keseluruhan sistem dan proses-proses yang dilakukan oleh pengguna terdapat pada halaman utama adalah halaman yang pertama kali ditampilkan pada sistem pakar dimana pengguna hanya memilih tombol konsultasi.

#### D. Menu Utama

Halaman menu utama digunakan sebagai admin untuk menampilkan halaman utama pada aplikasi. Tampilan halaman menu utama adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Menu Utama Media Pembelajaran

Halaman ini di tampilkan pada saat aplikasi di jalankan pada menu tersebut terdapat beberapa tombol yang dapat di klik yaitu beranda, indikator, materi, quiz dan profil.

#### E. Halaman Berpakaian Islami

Halaman berpakaian islami adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan berpakaian islami. Berikut tampilan halaman berpakaian islami dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Gambar beranda menjelaskan tentang berbusa islami

Pada saat menu beranda di jalankan terdapat pesan kepada siswa dimana menganjurkan tentang berpakaian yang rapi sesuai dengan anjuran islami.

F. Halaman Shalat Berjamaah

Halaman shalat berjamaah adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan shalat berjamaah. Berikut tampilan halaman shalat berjamaah dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Beranda menjelaskan tentang shalat

Pada saat menu beranda di scroll ke bawah terdapat pesan penjelasan tentang shalat berjamaah beserta foto cara shaf shalat berjamaah sehingga siswa dapat mempelajari dan mempraktekannya.

G. Halaman Zikir

Halaman zikir adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan zikir. Berikut tampilan halaman zikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Beranda menjelaskan tentang zikir

Pada saat menu beranda di scroll ke bawah terdapat pembelajaran tentang zikir, siswa dapat memahami manfaat zikir dan cara melaksanakannya.



H. Halaman Tadarus

Halaman Tadarus adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan Tadarus. Berikut tampilan halaman Tadarus dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Beranda menjelaskan tentang tadarus

Pada saat menu beranda di scroll ke bawah terdapat penjelasan tentang tadarus, siswa dapat mengetahui makna dari pada tadarus dan dapat mempraktekkannya.

I. Halaman Adab Yang Baik

Halaman adab yang baik adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan adab yang baik. Berikut tampilan halaman adab yang baik dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 6. Beranda menjelaskan tentang adab yang baik

Pada saat menu beranda di scroll ke bawah terdapat pembelajaran tentang adab yang baik, dimana siswa dapat mempelajari tentang adab dan sopan santun untuk dapat di terapkan di kehidupan sehari-hari.

J. Halaman Ceramah Agama

Halaman Ceramah Agama adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan Ceramah Agama. Berikut tampilan halaman Ceramah Agama dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 7. Beranda menjelaskan tentang ceramah agama

Pada saat menu beranda di scroll ke bawah terdapat pembelajaran tentang ceramah agama, dimana siswa dapat mempelajari tentang ceramah agama.

K. Halaman Sarana yang Menunjang

Halaman sarana yang menunjang adalah halaman yang menjelaskan yang dimaksud dengan sarana yang menunjang. Berikut tampilan halaman sarana yang menunjang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Beranda menjelaskan sarana penunjang ibadah

#### 4. Kesimpulan

Budaya sekolah islami adalah suatu proses pengarahan perkembangan manusia (ri'ayah) pada sisi jasmani, akal, bahasa, tingkah laku dan kehidupan sosial dan keagamaan yang diarahkan pada kebaikan menuju kesempurnaan, dengan adanya pendidikan Islam di dunia pendidikan akan melatih perasaan siswa dengan cara begitu rupa sehingga dalam sikap hidup tindakan, keputusan dan pendekatan mereka terhadap segala jenis pengetahuan dipengaruhi oleh nilai etis Islam. Pendidikan Islam bertujuan untuk mengantarkan manusia pada perilaku dan perbuatan manusia yang berpedoman pada syariat Allah (Agustina, 2010; Huda, 2015).

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian terhadap aplikasi mekanisme pengolahan pakan sapi berbasis multimedia dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. User dapat mengetahui apa saja yang dikatakan dengan budaya islami di sekolah.
2. Pada aplikasi disediakan bagaimana cara mengajarkan budaya islami di sekolah.

Dari hasil pengujian sistem, aplikasi ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan animasi yang lebih menarik yang lain sehingga hasil yang diperoleh akurat dan juga dapat mempelajari tentang budaya islami di sekolah.

#### Daftar Pustaka

- Agustina, A. M. (2010). *Konsep ri'ayah al-maslahah Najmuddin al-Thufi relevansi dengan konsep reaktualisasi hukum Islam* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/7110>
- Huda, M. (2015). Peran Pendidikan Islam Terhadap Perubahan Sosial. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1).
- Iqbal, M., Rizal, M., Idris, J., & others. (2021). The Strengthening of Character in Boarding Schools Based Technology in Lhouksemawe, Northern Aceh Indonesia. *The 1st International Conference on Research in Social Sciences and Humanities (ICoRSH 2020)*, 682–687.
- Irawan, M. M., Hasanuddin, H., & Warham, M. (2022). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI BENTUK PEMBINAAN PERILAKU SOSIAL ANAK DI KELURAHAN MARISO KECAMATAN MARISO KOTA MAKASSAR. *Bacaka: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–20.
- Kesuma, K., Ula, M., & Iqbal, I. (2019). MEDIA PROMOSI ANIMASI UNIVERSITAS ALMUSLIM MENGGUNAKAN TEKNIK PENGGABUNGAN 2D, 3D DAN CELL SHADING. *JURNAL TIKA*, 4(2), 17–21.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Dalam *Alfabeta* (Vol. 58, Nomor 12).

- Rafli A, T. (2021). Penerapan Teknik Multimedia pada Pembuatan Media Pembelajaran Kalkulus Barisan dan Deret Aritmatika pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL TIKA*, 5(3), 77–85. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.106>
- ROSYADI, M. H. A. (2020). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK DAERAH DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY*. Universitas Bhayangkara.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68.