



MEDIA PEMBELAJARAN KITAB MASAILAL MUHTADI BERBASIS MULTIMEDIA

Al Azhar¹⁾, Muhammad Iqbal^{2)*}, Najmuddin⁽³⁾, Dasril Azmi⁴⁾

^{1,4)}Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim Bireuen

²⁾Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pasca Sarjana Universitas Almuslim Bireuen

³⁾Program Studi Administrasi Pendidikan Universitas Almuslim Bireuen

Jl. Almuslim No.1 Bireuen – Aceh Indonesia

e-mail: al-ahyar@gmail.com¹⁾, muhammadiqbal170280@gmail.com^{2)*}

Abstract

[Masailal Muhtadi Book Learning Media Based On Multimedia] This study is to develop a multimedia-based application for learning the scriptures using adobe flash cs 6 as a supporter for learning the scriptures. This study uses a research and development approach. The research site is at TPQ Zakiyatul Athfal Mane Tunong. The object of this research is the application of multimedia-based text book learning aids using macromedia flash. The method used in data collection was done through observation and interviews. The method used to analyze the data is descriptive qualitative analysis technique which is disclosed in the description. The feasibility test developed by the multimedia-based book learning tool application using macromedia flash is very feasible to use, because it can be used using an Android cellphone.

Keywords: Application, Masailal Muhtadi Book, Adobe Flash Cs 6

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran kitab masailal berbasis multimedia menggunakan adobe flash cs 6 sebagai pendukung pembelajaran kitab masailal. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tempat penelitian di TPQ Zakiyatul Athfal Mane Tunong. Obyek penelitian ini berupa aplikasi alat bantu pembelajaran kitab masailal berbasis multimedia menggunakan macromedia flash. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam uraian. Uji kelayakan yang dikembangkan aplikasi alat bantu pembelajaran kitab masailal berbasis multimedia menggunakan macromedia flash ini sangat layak digunakan, karena dapat digunakan menggunakan Hp Android.

Kata Kunci: Aplikasi, Kitab Masailal Muhtadi, Adobe Flash Cs 6.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi multimedia saat ini sangat mendukung untuk penyediaan berbagai media pembelajaran seperti pada Pengembangan Aplikasi Jarimatika Untuk Anak TK Berbasis Multimedia (Purwati et al., 2021) Teknologi multimedia dapat mempermudah dan mengatasi rasa jenuh dari sistem pembelajaran yang berjalan serta memotivasi anak-anak dalam belajar sejak dini dengan mengajak mereka bermain komputer sambil belajar dengan tampilan-tampilan yang user friendly dan disukai anak-anak seperti pada Pembangunan Game Pembelajaran Bahasa Inggris Double Player Dengan Menggunakan Control Joystick (Praheto, 2022; Virginia, Virginia, Jeanny Pragantha, 2020)

Salah satu kitab yang diajarkan di pesantren ialah kitab Masailal Muhtadi Lilihwani muhtadi. Kitab Masailal Muhtadi merupakan salah satu kitab dasar yang tersebar di Aceh, kitab ini termasuk yang paling sering dipelajari anak-anak Aceh, semua anak didik Aceh ketika itu bisa membaca dan menjelaskan isi kitab ini (Nur, 2015; Robin, 2001). Ini terjadi pada beberapa tahun silam, sekarang sangat sedikit anak-anak Aceh yang bisa membaca kitab ini. Kitab ini salah satu matan yang biasa dipakai oleh kalangan pesantren untuk

pembelajaran dasar-dasar Ilmu bagi pemula, dalam mengawali pembelajaran ilmu alat lebih lanjut. Akan tetapi cara penyampaian kitab di pesantren masih menggunakan konsep bacaan. Sehingga memiliki kelemahan, di antaranya santri hanya dapat mempelajari kitab secara tatap muka dengan Tgk. Secara tidak langsung santri menjadi pasif dan kegiatan belajar mengajar terpusat kepada Tgk. Manfaat dari pembelajaran kitab ini santri dapat mengetahui hukum islam, iman, tauhid dan juga pengetahuan tentang bersuci, dll.

2. Metode

A. Metode Dan Tahapan Penelitian

Metodologi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dan tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan Tengku, santri dan orang tua yang berkaitan dalam pelaksanaan sistem yang sedang berlaku tersebut. Data yang telah didapat dikumpulkan untuk dikaji kembali agar mendapatkan pemahaman yang tepat (Sastroasmoro S., 2013).

2. Observasi

Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi langsung, serta meneliti prosedur yang berlaku dalam pelaksanaan sistem yang sedang berjalan.

3. Studi pustaka

Dalam penelitian kepustakaan ini, penulis melaksanakan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang dijadikan sumber dan referensi penulisan ini.

B. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model analisa dan proses pembuatan perangkat lunak yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan model *waterfall* sebagai berikut:

a. *System Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

Merupakan tahap dimana sistem *engineering* menganalisis hal-hal yang di perlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai.

d. *Coding*

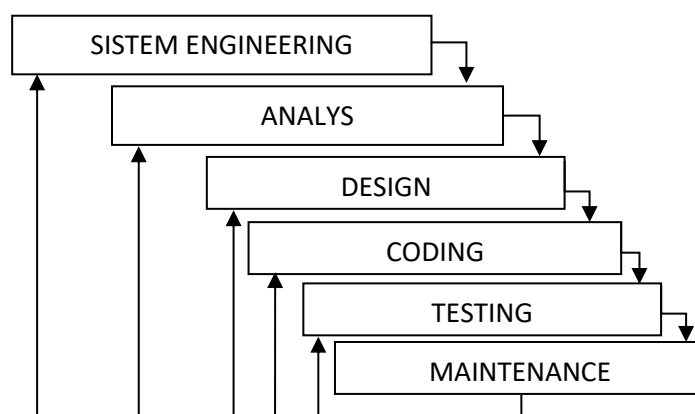
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

e. *Testing*

Tahap pengujian dari perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap terakhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan.



Gambar 1. Waterfall Model (Iqbal Musyaffa, 2022; Susilo, 2018)

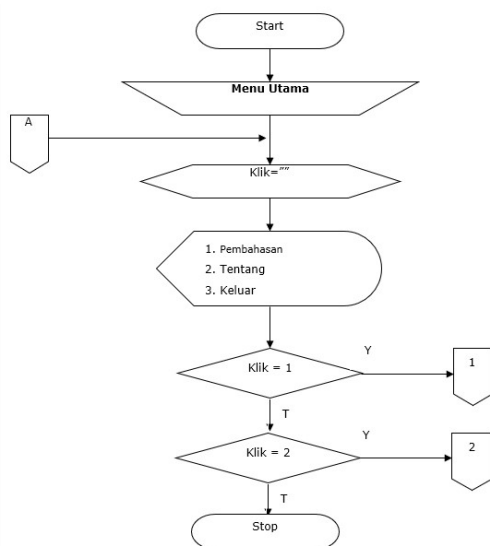
3. Hasil dan Pembahasan

A. Implementasi Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan.

a. Flowchart Proses Kerja Menu Utama

Berikut ini merupakan flowchart yang menggambarkan sistem proses kerja menu utama dalam menjalankan aplikasi (Li & Chen, 2009; Soulfritri, 2019) yaitu seperti pada gambar berikut :



Gambar 2 Flowchart Proses Kerja Menu Utama

B. Implementasi Hasil

Struktur menu Media Pembelajaran Kitab Masail Muhtadi Berbasis Multimedia adalah sebagai berikut :

1. Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama tampil pada saat aplikasi pembelajaran kitab masail muhtadi di buka menggunakan android, sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 3 Halaman Utama Via Android

2. Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan menu pada aplikasi pembelajaran kitab masail muhtadi yang terdiri dari menu pembahasan, menu tentang dan menu keluar, sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 4 Halaman Menu Utama

3. Halaman Sub Menu Pembahasan

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan sub menu pembahasan pada aplikasi pembelajaran kitab masail muhtadi yang terdiri dari beberapa sub menu pembahasan yaitu sebagai berikut.



Gambar 5 Halaman Sub Menu Pembahasan

4. Halaman Pembahasan 1

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan isi dari sub menu pembahasan 1 pada aplikasi pembelajaran kitab masail muhtadi yaitu sebagai berikut.



Gambar 6 Halaman Sub Menu Pembahasan 1

5. Halaman Pembahasan 2

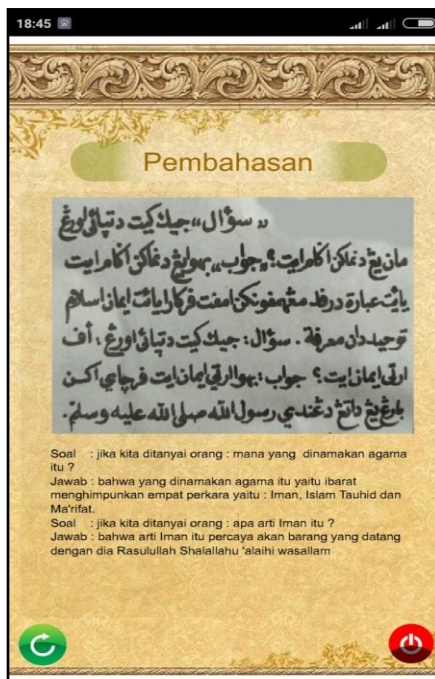
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan isi dari sub menu pembahasan 2 pada aplikasi pembelajaran kitab masailal muhtadi yaitu sebagai berikut.



Gambar 7 Halaman Sub Menu Pembahasan 2

4. Halaman Pembahasan 3

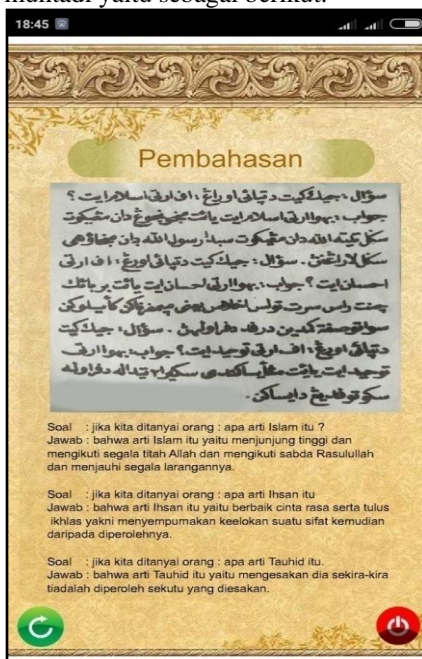
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan isi dari sub menu pembahasan 3 pada aplikasi pembelajaran kitab masailal muhtadi yaitu sebagai berikut.



Gambar 8 Halaman Sub Menu Pembahasan 3

5. Halaman Pembahasan 4

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan isi dari sub menu pembahasan 4 pada aplikasi pembelajaran kitab masail muhtadi yaitu sebagai berikut.



Gambar 9 Halaman Sub Menu Pembahasan 4

4. Kesimpulan

Dari penjelasan dan penguraian pada bab-bab sebelumnya dan sampai akhir dari analisis Media Pembelajaran Kitab Masail Muhtadi Berbasis Multimedia. Maka penulis mengambil kesimpulan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini di buat menggunakan bahasa pemrograman Adobe Flash CS 6 (Fitri et al., 2021; Panji Novantara et al., 2016).
- b. Aplikasi Media Interaktif yang dibuat dapat digunakan untuk membantu menyampaikan isi dari kitab masail muhtadi dengan baik kepada para santri, karena kelebihan dari multimedia adalah menarik indra

dan menarik minat, karena multimedia merupakan gabungan dari suara, gambar dan teks, oleh karenanya ketertarikan santri dalam belajar kitab masailal menjadi lebih besar.

- c. Aplikasi multimedia ini juga dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis android sehingga lebih memudahkan dalam penggunaannya (Praheto, 2022; Vaughan, 2014).

Daftar Pustaka

- Fitri, Z., Akbar, M. Z., & Ula, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe. *JURNAL SISTEM INFORMASI*, 5(1).
- Iqbal Musyaffa. (2022). *Metode Pengembangan RAD (Rapid Application Development)*. Blog. <https://agus-hermanto.com/blog/detail/metode-pengembangan-rad-rapid-application-development>
- Li, Q., & Chen, Y.-L. (2009). Data flow diagram. In *Modeling and Analysis of Enterprise and Information Systems* (pp. 85–97). Springer.
- Nur, L. M. (2015). Profil Balai Pengajian Ummi Gampong Aree Kecamatan Delima Kabupaten Pidie. *Intelektualita*, 2(1).
- Panji Novantara, M. T., Abbas, C. J., Kom, M., & others. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA KOTA CIREBON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH (Studi Kasus: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Cirebon). *JEJARING: Journal of Technology and Informatics Management*, 1(1).
- Praheto, B. E. (2022). *Multimedia Pembelajaran* (B. E. Praheto, Ed.; 1st ed.). UST-Press Yogyakarta.
- Purwati, Y., Laksono, T. K. J., Suliswaningsih, D. K., & Krisbiantoro, D. (2021). Video Animasi Matematika Dasar Menggunakan Metode Jarimatika (Studi Kasus: TK YWKA II Purwokerto). *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 4(2), 90–100.
- Robin, L. (2001). *Kitab Suci Komputer dan Multimedia*. Alberta.
- Sastroasmoro S., I. S. (2013). *Dasar- Dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Sagung Seto.
- Soulfitri, F. (2019). Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Smp Plus Terpadu). *Ready Star*, 2(1), 240–246.
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2(2), 98–105.
- Vaughan, T. (2014). *Multimedia : Making it Work* (E. Webb, Ed.; 9th ed.). Mc Graw Hill.
- Virginia, Virginia, Jeanny Pragantha, D. A. H. (2020). PEMBUATAN GAME PARTY MULTIPLAYER 2D “ARCATE MANIA” PADA PLATFORM PC. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jiksi.v8i2.11540>