

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PELAJARAN AHLUSSUNNAH WAL JAMAAH

Lalu Riki Husada<sup>1</sup>, MaulanaAshari<sup>2</sup>, HasyimAsyari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Lombok, Praya, Indonesia

<sup>1</sup>[aarydarkmaul@gmail.com](mailto:aarydarkmaul@gmail.com), <sup>2</sup>[hasyimasyari25@gmail.com](mailto:hasyimasyari25@gmail.com), <sup>3</sup>[rikihusad1998@gmail.com](mailto:rikihusad1998@gmail.com)

**Abstrak** – Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Di Smk Al-Hasanain Beraim metode belajar yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Ahlussunnah Wal Jamaah masih menggunakan metode ceramah yang masih banyak kekurangan. Oleh karena itu adanya media pembelajaran merupakan alternatif baru untuk melegkapi kekurangan tersebut sekaligus menjadi alat bahan ajar baru bagi guru yang mengajar. masalah lain seperti ketidaktersediaan buku paket juga bisa diatasi dengan media pembelajaran karena didalamnya terdapat seluruh isi buku paket dalam bentuk pdf yang sedang di gunakan sekarang. Dan dengan adanya wabah virus corona seperti sekarang siswa juga bisa belajar dengan baik sesuai protokol kesehatan dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti ini. Proses perancangan aplikasi media pembelajaran pada SMK Al-Hasanain Beraim Lombok Tengah dilakukan menggunakan aplikasi Swishmax versi 4. Dengan MDLC ( Multimedia Development Life Cycle) sebagai metode pengembangannya, dalam MDLC peneliti melakukan 6 tahapan yaitu concept (pengonsepan), design (Perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), distribution ( pendistribusian). dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia bisa menambah bahan ajar baru supaya bisa menambah minat belajar bagi siswa khususnya pada pelajar ASWAJA di Smk Al-Hasanain Beraim.

**Kata Kunci:** Asjawa, Learning Media, Swishmax, MDLC, Multimedia

**Abstract** – *Learning media is a tool or intermediary that is useful to facilitate the teaching and learning process, in order to make communication effective between teachers and students. In Smk Al-Hasanain Beraim the learning method used by teachers in the Ahlussunnah Wal Jamaah subject still uses lecture methods which are still lacking. therefore the existence of learning media is a new alternative to correct these shortcomings as well as being a new teaching material for teachers who teach. Other problems such as the unavailability of textbooks can also be overcome by learning media because in them there is the entire contents of the textbooks that are still in the form of pdfs that are in use now. And with the corona virus outbreak as now students can also learn well according to health protocols by utilizing learning media like this. The process of designing instructional media applications at Vocational High School Al-Hasanain Beraim, Central Lombok is carried out using Swishmax version 4. With MDLC (Multimedia Development Life Cycle) as a floating method, in MDLC researchers conduct 6 stages, namely concept (conception), design (design), material collecting (gathering material), assembly (testing), testing (distribution), distribution (distribution). With the application of multimedia-based interactive learning media can add new teaching material so that it can increase learning interest for students, especially at ASWAJA students in Al-Hasanain Beraim.*

**Keywords:** Asjawa, Learning Media, Swishmax, MDLC, Multimedia

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan dan meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa pada saat melakukan pembelajaran. Media ini berguna sebagai alat pembantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa saat menerima dan memahami pelajaran. Proses ini juga membutuhkan seorang guru yang tentunya bisa menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Guna menumbuhkan dan meningkatkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa saat belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau

pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang di ampu.

Media yang biasanya digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Contohnya seperti tampilan grafik, tampilan film, tampilan slide atau video, foto, serta pembelajaran dengan pemanfaatan komputer. Gunanya adalah untuk menerima, memproses, dan menyusun ulang informasi visual dan verbal. Sebagai alat penolong dalam proses belajar, media yang digunakan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, motivasi belajar bisa mempertinggi daya ingat belajar siswa. Sekolah-sekolah masih banyak yang hanya mementingkan aspek kognitif dalam melakukan penilaian dan kurang memandang aspek

persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran salah satunya Ahlussunnah Wal Jama'ah (ASWAJA) di sekolah menengah kejuruan SMK.

Ditengah mewabahnya *Corona Virus Desiase (Covid-19)* siswa di haruskan belajar di rumah, banyak sekolah yang melakukan pembelajaran online menggunakan aplikasi Whatsapp namun siswa memiliki kendala kuota internet untuk mengakses materi yang dikirimkan oleh guru mata pelajaran, media pembelajaran juga bisa menjadi solusi yang efektif jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti penyakit *Corona Virus Desiase* seperti sekarang ini.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun penelitian ini dilakukan dengan tiga teknik pengumpulan data yaitu :

#### a. Observasi

Melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas X SMK Al-Hasanain Beraim pada mata pelajaran ASWAJA.

#### b. Wawancara

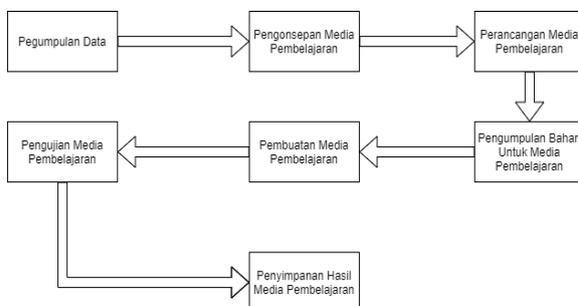
Mengadakan Tanya jawab dengan guru mata pelajaran ASWAJA untuk memperoleh gambaran, keterangan dan penjelasan dari bahan pembuatan media pembelajaran serta menanyakan materi dan dokumen apa saja yang perlu ditampilkan di media pembelajaran tersebut.

#### c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku, jurnal dan freewebsite atau media elektronik lainnya yang menjadi refrensi acuan dalam pembahasan masalah ini.

#### d. Alur Penelitian

Berikut ini adalah gambaran alur penelitian yang dilakukan pada Smk Al-Hasanain Beraim:



Gambar 1 Alur penelitian

### 2.2 Metode analisa

Metode analisis yang digunakan peneliti adalah analisis SWOT karena cocok untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran di SMK Al-Hasanain

NU Beraim sebagai pengembangan bahan ajar berbasis multimedia khususnya pada mata pelajaran ASWAJA.

### 2.3 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

### 2.4 Metode Testing

Metode blackbox merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program yang dibuat. Tujuan dari metode blackbox testing ini adalah untuk mencari dan menemukan kesalahan fungsi dari sebuah program. Pengujian blackbox berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini digunakan untuk menganalisis sistem untuk memperoleh kondisi input yang mengerjakan seluruh keperluan fungsional aplikasi. Dari skenario pengujian terakhir yang dilakukan secara berulang-ulang dapat diperoleh hasil pengujian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan rancangan pada media pembelajaran di hasil dan pembahasana ini akan di uraikan hasil dan cara penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

### 3.1. Interface

Interface adalah sarana interaksi yang disediakan oleh suatu system operasi untuk memudahkan penggunaan oleh user. Berikut beberapa interface yang telah dibuat oleh penulis dan fungsi dari interface tersebut akan penulis jelaskan secara rinci.

#### a. Menu Utama



Gambar 2 Menu utama

Pada tampilan awal aplikasi media pembelajaran akan tampil Menu Utama. Menu Utama disini berfungsi untuk menampilkan mata pelajaran yang akan dipelajari, dan untuk memulai media pembelajaran dengan menekan tombol mulai yang sudah tersedia. Selain itu pengguna juga bisa melihat profil guru yang akan mengajar pada pelajaran tersebut.

**b. Tampilan Menu Pembelajaran**



Gambar 3 Menu Pembelajaran

Pada tampilan menu pembelajaran pengguna akan disajikan tampilan animasi seperti pohon yang tumbuh dan menu-menu yang keluar dari akar pohon tersebut dan pengguna dapat memilih menu-menu yang ingin dibuka, pilihan menu yang ada pada scene ini adalah materi pembelajaran, tugas, latihan, dan lainnya.

**c. Tampilan Menu Materi Pembelajaran**



Gambar 4 Menu materi pembelajaran

Pada tampilan materi pembelajaran pengguna akan di tampilkan ornamen kayu yang berisi pesan dan sebuah animasi guru yang menunjuk ke atas. Di tampilan ini pengguna dapat memilih 10 tombol yang berisi materi pembelajaran tombol-tombol tersebut antara lain pendahuluan, bab 1, bab 2, bab 3, bab 4, bab 5, bab 6, bab 7, bab 8, dan daftar pustaka. Pengguna bisa memilih tombol tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

**d. Tampilan Materi Pembelajaran**

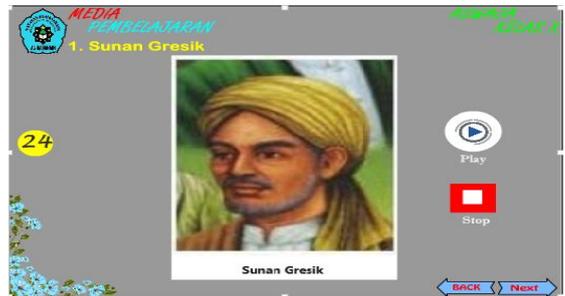


Gambar 5 Materi pembelajar

Ini adalah tampilan materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan teks, siswa juga bisa menekan

tombol back atau next untuk kehalaman sebelum atau sesudahnya.

**e. Tampilan Materi Pembelajaran**



Gambar 6 Tampilan materi pembelajaran

Ini adalah tampilan materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan audio, untuk memulai memutar audio pengguna bisa menekan tombol play yang ada pada interface dan menekan tombol stop untuk mengakhiri audio, siswa juga bisa menekan tombol back atau next untuk kehalaman sebelum atau sesudahnya.

**f. Tampilan Musik Dan Video**



Gambar 7 Menu musik dan video

Pada tampilan musik dan video pengguna bisa memilih apakah akan memutar video atau musik tergantung dengan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung pada saat jam belajar di sekolah.

**g. Tampilan Daftar Isi**



Gambar 8 Daftar isi

Pada tampilan daftar isi pengguna melihat materi pelajaran yang akan dipelajari pada masing-masing bab pelajaran sehingga akan mempermudah pengguna untuk belajar. Masing-masing bab memiliki daftar isi yang berbeda.

#### h. Tampilan Menu Latihan



Gambar 9 Menu latihan

tampilan ini pengguna akan menjawab soal yang sudah tersedia, satu soal akan memiliki empat jawaban tetapi Cuma satu jawaban yang benar. Jika pengguna menjawab dengan benar maka akan dialihkan ke tampilan jawaban benar dengan animasi dan suara terpuuk tangan jika jawaban pengguna salah maka akan dialihkan ke tampilan jawaban salah dengan animasi dan suara orang tertawa dan tidak bisa melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.

#### i. Tampilan Video



Gambar 10 Tampilan video

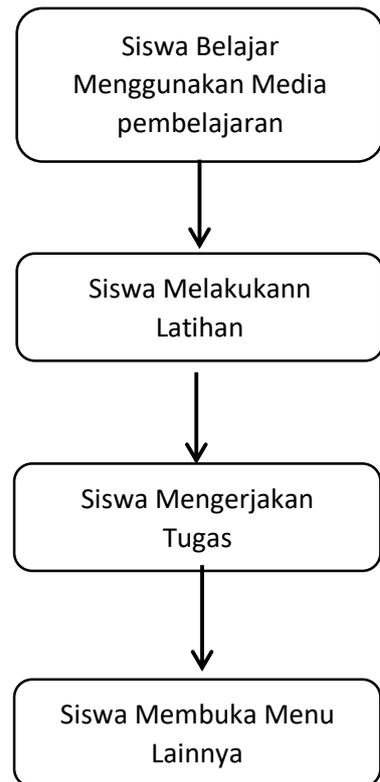
Pada tampilan video pengguna bisa menekan tombol mulai untuk memutar video, dan selanjutnya akan diarahkan ke isi dari video tersebut.

#### 4.2 Implementasi Media Pembelajaran

Proses implementasi yang dilakukan pada tahapan ini terkait dengan penggunaan aplikasi media pembelajaran dengan mengakat sampel 20 orang dari perwakilan 2 kelas antara lain, 15 perwakilan kelas X rekayasa perangkat lunak (RPL) dan 5 perwakilan kelas X perhotelan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain.

#### 4.3 Proses Implementasi Media Pembelajaran

Ada 4 tahapan proses implementasi media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa langsung yang sudah tertera pada gambar dibawah ini.



1. Siswa belajar menggunakan media pembelajaran pada tahapan ini siswa dipersilahkan untuk mencoba langsung belajar meggunakan media pembelajaran dan mencoba menu-menu yang tersedia
2. Siswa melakukan latihan setelah mencoba aplikasi media pembelajaran, selanjutnya pada tahapan ini siswa dipersilahkan untuk mencoba menu latihan dan langsung menjawab soal latihan tersebut.
3. Siswa mengerjakan tugas, setelah melakukan latihan siswa langsung dipersilahkan untuk mengerjakan tugas, dalam hal ini tugas akan dijawab pada buku pelajaran tetapi jawabannya dicari di media pembelajaran
4. Siswa membuka menu lainnya, setelah mengerjakan tugas siswa dipersilahkan untuk membuka menu lainnya untuk menikmati fitur musik dan video yang sudah ada pada media pembelajaran.

#### 4.4 Hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

Untuk mengetahui apakah aplikasi media pembelajaran ini mampu untuk meningkatkan hasil belajara siswa, maka dari itu peneliti melakukan dua tes yaitu tes sebelum dan tes sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran. Peserta tes ini adalah kelas X RPL dan beberapa dari Kelas X Perhotelan,

Nama	Kelas	Hasil
Amalia Pathi	RPL	75
Andriani	RPL	75
Arya Pandu Gama	RPL	77
Diana Siska	RPL	80
Diki Darmawan	RPL	85
Hamzan Wadi	RPL	80
M.Khairul Rizki	RPL	85
Muhammad Zuabiri	RPL	75
Riki Amrillah	RPL	80
Samsul Hadi	RPL	80
Silma Devi	RPL	80
Tia Utari	RPL	80
Wahyu Adrian	RPL	85
Adrian Pratama	Perhotelan	80
Ardi	Perhotelan	80
Delia Elpiana	Perhotelan	75
Iwan Setia Putra	Perhotelan	80
L. Khairozi	Perhotelan	80
Lia Lestari	Perhotelan	80

sebagai sample untuk tes ini adalah BAB 1 dari mata pelajaran ASWAJA yaitu tentang Pondok Pesantren.

- a. Hasil tes sebelum menggunakan media pembelajaran tes ini menggunakan 15 soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh masing-masing siswa dari kelas X RPL dan X perhotelan maka didapat hasil sebagai berikut.

Nama	Kelas	Hasil
Amalia Pathi	RPL	65
Andriani	RPL	65
Arya Pandu Gama	RPL	57
Diana Siska	RPL	70
Diki Darmawan	RPL	65
Hamzan Wadi	RPL	60
M.Khairul Rizki	RPL	75
Muhammad Zuabiri	RPL	65
Riki Amrillah	RPL	70
Samsul Hadi	RPL	60
Silma Devi	RPL	70
Tia Utari	RPL	70
Wahyu Adrian	RPL	70
Adrian Pratama	Perhotelan	65
Ardi	Perhotelan	65
Delia Elpiana	Perhotelan	65
Iwan Setia Putra	Perhotelan	70
L. Khairozi	Perhotelan	70
Lia Lestari	Perhotelan	60

Dalam melakukan tes tulis terlihat nilai yang didapat para siswa masih dibawah KKM ( Kriteria

Ketuntasan Minimal) dan perlu untuk diadakan perbaikan lagi untuk mencapai nilai KKM tersebut.

#### a. Hasil Tes Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

Tes ini menggunakan 15 soal pilihan ganda tetapi dalam bentuk visual yang lebih menarik dan dikerjakan oleh masing-masing siswa dari kelas X RPL dan X Perhotelan maka didapat hasil sebagai berikut.

Pada tampilan awal aplikasi media pembelajaran akan tampil Menu Utama. Menu Utama disini berfungsi untuk menampilkan mata pelajaran yang akan dipelajari, dan untuk memulai media pembelajaran dengan menekan tombol mulai yang sudah tersedia. Selain itu pengguna juga bisa melihat profil guru yang akan mengajar pada pelajaran tersebut. Dalam melakukan tes menggunakan media pembelajaran terlihat nilai yang didapat para siswa masih rata-rata sudah mencapai nilai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal) dan ini bisa menjadi acuan supaya guru bisa lebih memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk mengajar. Untuk Mengetahui rata-rata kenaikan nilai siswa peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus ( $\text{nilai awal} - \text{nilai akhir} / \text{nilai awal} \times 100\%$ ) dan menghasilkan nilai sebagai berikut.

Nama	Kelas	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Rata Rata Kenaikan
Amalia Pathi	RPL	65	75	12,5%
Andriani	RPL	65	75	12,5%
Arya Pandu Gama	RPL	57	77	26%
Diana Siska	RPL	70	80	12,5%
Diki Darmawan	RPL	65	85	23,5%
Hamzan Wadi	RPL	60	80	25%
M.Khairul Rizki	RPL	75	85	11,8%
Muhamad Zuabiri	RPL	65	75	12,5%
Riki Amrillah	RPL	70	80	12,5%
Samsul Hadi	RPL	60	80	25%
Silma Devi	RPL	70	80	12,5%
Tia Utari	RPL	70	80	12,5%
Wahyu Adrian	RPL	70	85	17,6%
Adrian Pratama	Perhotelan	65	80	18,7%
Ardi	Perhotelan	65	80	18,7%
Delia Elpiana	Perhotelan	65	75	12,5%
Iwan Setia Putra	Perhotelan	70	80	12,5%
L. Khairozi	Perhotelan	70	80	12,5%
Lia Lestari	Perhotelan	60	80	25%

Selanjutnya peneliti menghitung jumlah kenaikan nilai dari semua siswa dengan rumus (menjumlahkan semua rata-rata kenaikan nilai/jumlah siswa). Setelah melakukan perhitungan tersebut peneliti mendapatkan hasil kenaikan nilai siswa yaitu 16,64 % yang didapat dari jumlah nilai rata-rata semua siswa yaitu 316,3% / 19 orang siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dimata pelajaran Aswaja pada Smk Al-Hasanain Beraim, sudah menjadi alternatif baru bahan ajar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada saat jam pelajaran Ahlussunah Wal Jama'ah di saat jam terakhir, supaya siswa tidak merasa cepat bosan untuk belajar dan bisa merasakan pengalaman belajar yang lebih baru di media pembelajaran ini. Terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar yang bisa dilihat dari hasil tes tertulis dan tes menggunakan media pembelajaran yang hasilnya bisa meningkatkan nilai belajar siswa sesuai dengan standar KKM di sekolah.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

menyelesaikan sebuah jurnal yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pelajaran Tiada kata yang pantas untuk mensyukuri nikmat Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan hidayahnya penulis bisa Ahlussunnah Wal Jamaah" di SMK Al-Hasanain Beraim. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan karya ilmiah ini banyak mengalami kendala. Namun dengan izin Allah SWT dan bantuan dari beberapa pihak kendala-kendala tersebut bisa diatasi. Pada kesempatan yang berbahagia ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasihat, dan pemikiran dalam penulisan jurnal ini.

#### DAFTAR PUSTAKA:

- [1] A. Aan, N. K. Kertiasih, N. K. Kertiasih, I. P. BUDHAYASA, and I. P. BUDHAYASA, (2017), "Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika," JST (Jurnal Sains dan Teknol., vol. 6, no. 2, p. 238,.
- [2] Alma, Buchari dan Donni Juni Priansa. 2009. Manajemen Disnis Syariah. Bandung : Alfabeta
- [3] Arsyad Azhar, (2002), "Media Pembelajaran, Edisi 1", Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,.
- [4] Arsyad Azhar, (2007), "Media Pembelajaran", Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,.
- [5] Arsyad Azhar, (1997), "Media Pembelajaran", Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada,.
- [6] B. Aljabar and R. D. A. N. Fungsi, "Program studi pendidikan matematika fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jember 2009," vol. 11, no. 070210101089, pp. 130–139, 2009,.
- [7] Dhofier, Zamakhsyari. 1982. Tradisi Pesantren : Studi tentang pandangan hidup Kyai. Jakarta : LP3ES

- [8] H. Atman Maulana, (2017), "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Swishmax pada Materi Segiempat Kelas VII SMP" Received: March 2017; Accepted: May 2017; Published: June 2017,.
- [9] Hanafah dan Suhana. 2010. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama,.
- [10] Hari Sugiarto. (2018), " Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka.
- [11] Hofstetter Fred T. (2001). " Multimedia Literacy. Third edition. McGraw-Hill International Edition": New York.
- [12] I. Andriyanto, "Analisis SWOT dalam Pengembangan Bisnis ( Studi pada Sentra Jenang di Desa Wisata Kaliputu Kudus )," vol. 5, no. 2, pp. 363–382.
- [13] I. D. Kurniawati and S.- Nita, (2018), "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa, DOUBLECLICK J. Comput. Inf. Technol., vol. 1, no. 2, p. 68, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540,.
- [14] N. Nopriyanti and P. Sudira, (2015), "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK," J. Pendidik. Vokasi, vol. 5, no. 2, doi: 10.21831/jpv.v5i2.6416,.
- [15] R. M. Putri, E. Risdianto, and N. Rohadi, (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana," J. Kumparan Fis., vol. 2, no. 2, pp. 113–120, doi: 10.33369/jkf.2.2.113-120,.
- [16] Rosch. (1996). Easy Way To Understand The Multimedia. Bostom: Allyn and Bacom,.
- [17] Trianto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara,.
- [18] Vaughan, Tay. (2004). Multimedia : Making It Work, Edisi ke-6. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- [19] Y. Kusmanagara, F. Marisa, and I. D. Wijaya, (2018) "Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Dengan Model Tutorial Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Kanton," .