

Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Berbasis Game Edukasi

Hermansyah¹, Leo Fajar Gustomi², Nurhayati³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹hermansyah@stmikglobal.ac.id, ²leofajar@stmikglobal.ac.id, ³nurhayati@stmikglobal.ac.id

Abstrak— Dalam proses belajar-mengajar, seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa, sehingga tingkat kejenuhan siswa akan berkurang apabila suasana kelas yang dia gunakan untuk belajar adalah tempat yang menarik baginya. Pembelajaran dengan metode konvensional menjadikan anak merasa monoton dalam belajar, sehingga semangat belajar akan berkurang, konsentrasi belajar pun akan semakin menurun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Islam MTA, penggunaan media pembelajaran konvensional masih diterapkan di sekolah tersebut. Sehingga terdapat beberapa masalah yang mengakibatkan anak kurang berminat untuk mengikuti pelajaran khususnya pada mata pelajaran doa-doa harian. Media pembelajaran yang hanya menggunakan buku panduan, membuat anak merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut dapat digunakan media pembelajaran yang sifatnya lebih interaktif dan menarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sifatnya multimedia interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sifatnya multimedia interaktif, kita bisa menyisipkan games edukasi yang bisa membuat anak senang ketika belajar.

Kata kunci— Media Pembelajaran, Interaktif, Games Edukasi.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini perkembangan teknologi sudah benar-benar mempengaruhi banyak kalangan masyarakat baik dewasa maupun anak-anak. Dengan berkembangnya teknologi, hampir semua orang mengenal *game*. Pada dasarnya *game* yang ada sekarang memiliki berbagai macam jenis atau yang dikenal dengan istilah genre. *Game* jenis edukasi ini bertujuan untuk menstimulus minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain. Sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Sebagian besar instansi pendidikan di Indonesia masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Dalam proses penyampaian pelajaran seorang guru masih menggunakan media buku, modul pembelajaran, alat peraga, atau bahkan seorang guru hanya bisa memberikan penjelasan pada anak-anak hanya dengan menggunakan bahasa lisan yang pada umumnya anak hanya bisa memperhatikan gurunya bicara atau hanya memperhatikan papan tulis saja. Berdasarkan data tersebut, penulis berinisiatif untuk melakukan observasi tentang media pembelajaran di TK Islam MTA. Pada saat observasi saya mendapatkan informasi serta data mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan pada TK Islam MTA yaitu berupa papan tulis, buku panduan, dan alat peraga serta ada beberapa media fisik yang sifatnya bisa di sentuh oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar tercipta suasana yang menyenangkan ketika guru menggunakan media bantu ketika sedang berlangsung proses pembelajaran. Hampir pada setiap pelajaran seorang guru menggunakan media bantu ketika mengajar, contohnya pada pelajaran menyanyi menggunakan alat musik, pada pelajaran mewarnai menggunakan alat-alat gambar yang bervariasi, dan beberapa mata pelajaran lainnya pun menggunakan alat bantu. Akan tetapi, ketika siswa-siswa yang sedang diajarkan doa-doa harian oleh gurunya, hanya menggunakan buku panduan saja. Tidak ada media bantu yang bisa menarik perhatian siswa ketika mempelajari materi doa. Karakter anak yang mudah bosan, membuat guru kesulitan untuk menjaga anak agar tetap fokus dalam mengikuti pelajaran doa. Untuk itu, dengan adanya permasalahan pada hal ini, penulis mencoba untuk meneliti lebih jauh lagi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan konsentrasi anak saat belajar di kelas?
2. Apa media pembelajaran yang bisa meningkatkan kualitas belajar siswa di kelas?
3. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran berbasis games edukasi?

C. Batasan Masalah

1. Pada media pembelajaran berbasis *games* edukasi interaktif ini hanya mencakup 10 doa harian saja, yang dibagi dalam setiap *level* pada *games*.
2. Penggunaan sistem pembelajaran ini tidak harus disertai oleh pendamping yang akan membantu memainkan permainan ini.

D. Tujuan

1. Untuk dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam melaksanakan proses belajar bersama gurunya.
2. Untuk mempermudah guru dalam memberi pelajaran kepada anak agar anak dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

E. Metode Penelitian

1. Metode Studi Literatur

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku-buku literatur serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam mengadakan

penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Metode Studi Lapangan (Observasi)

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung ke lokasi objek penelitian disertai wawancara melalui nara sumber untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “*multi*” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “*medium*” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

a. Multimedia linear

Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi *game* dan CD interaktif. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah perangkat lunak (*Software*) atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan”.

Menurut Schram, “media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”.

Pembelajaran adalah salah satu proses fundamental yang mendasari perilaku. Pembelajaran

dapat didefinisikan sebagai proses dimana terjadi perubahan yang relatif abadi dalam perilaku sebagai suatu hasil dari praktik.

Dinje Bowman Rumupuk mendefinisikan “media pembelajaran sebagai setiap alat, baik *software* maupun *hardware* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar

mengajar”.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minatsiswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

C. Pengertian Games Edukasi

Games edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Games* Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *game* edukasi adalah salah satu bentuk *games* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

D. Pengertian Doa

Doa berasal dari bahasa Arab yang artinya panggilan, mengundang, permintaan, permohonan, doa, dan sebagainya. 5 Berdoa artinya menyeru, memanggil, atau memohon pertolongan kepada Allah SWT atas segala sesuatu yang diinginkan. Seruan kepada Allah SWT itu bisa dalam bentuk ucapan tasbih (*Subhanallah*), Pujian (*Alhamdulillah*), istighfar (*astaghfirullah*) atau memohon perlindungan (*A`udzubillah*), dan sebagainya.

III. DESAIN TAMPILAN

A. Halaman Utama



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

B. Halaman Menu Utama



Gambar 2. Halaman Menu Utama

C. Halaman Menu Panduan Doa



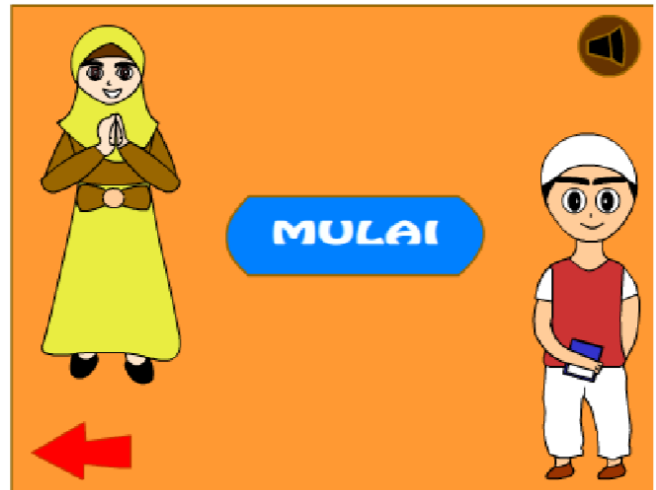
Gambar 3. Halaman Menu Panduan Doa

D. Halaman Salah satu Sub Menu Doa



Gambar 4. Halaman Salah Satu Sub Menu Doa

E. Halaman Menu Games



Gambar 5. Halaman Menu Games

F. Halaman Games Level 1



Gambar 6. Halaman Games Level 1

G. Halaman Games Level 2



Gambar 7. Halaman Games Level 2

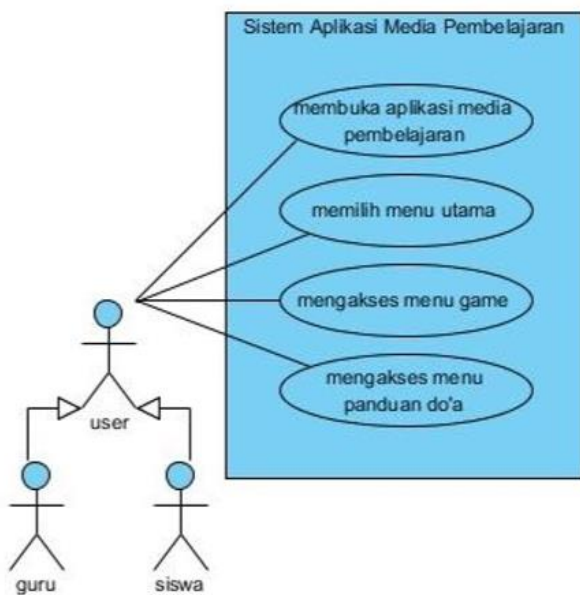
H. Halaman Games Level 3



Gambar 8. Halaman Games Level 3

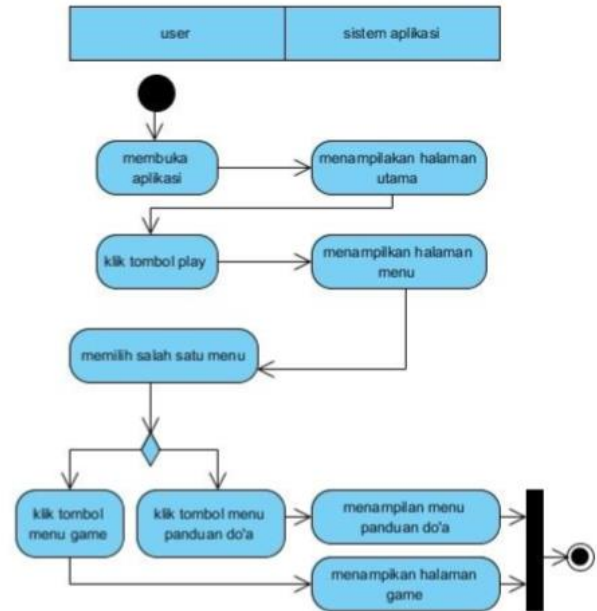
IV. IMPLEMENTASI SISTEM

A. Use Case Diagram

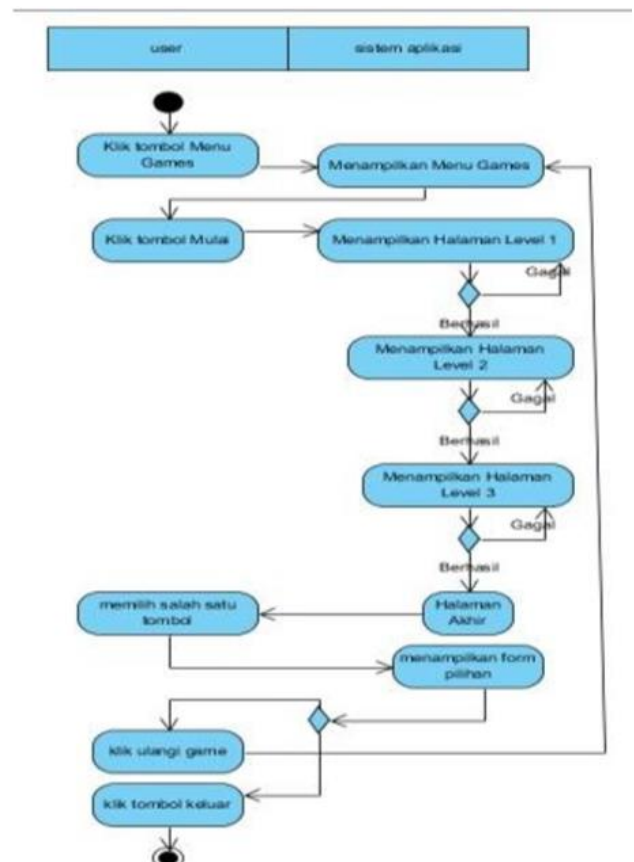


Gambar 9. Use Case Diagram Aplikasi Media Pembelajaran

B. Activity Diagram



Gambar 10. Activity Diagram Melihat Halaman Menu



Gambar 11. Activity Diagram Mengakses Menu Games

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

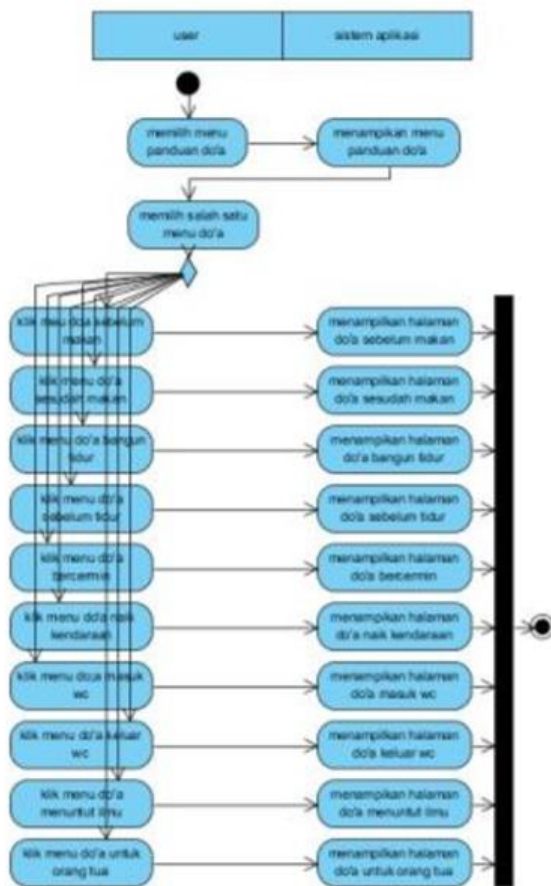
Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini dibutuhkan untuk meningkatkan konsentrasi siswa ketika belajar. Sehingga akan tercipta suasana kelas yang nyaman dan menarik bagi siswa.

B. Saran

Dengan berkembangnya teknologi, maka akan semakin berkembang media pembelajaran yang ada disekitar kita. Dalam hal ini penulis ingin memberi saran pada pembaca agar dapat mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini yang sudah pasti memiliki banyak kekurangan, terutama dalam tampilan dan suara yang kurang sesuai. Diharapkan para pembaca dapat menciptakan media pembelajaran baru yang lebih menarik lagi.

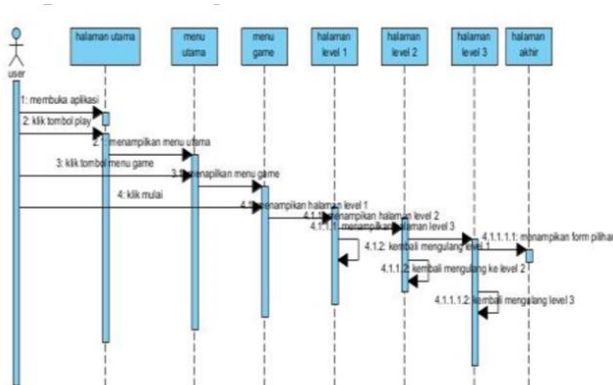
DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. B. Aceh, *Pengantar Ilmu Tasawuf*, Solo: Ramadhoni, 2009.
- [2] M. Ali, *Mahir Software Design Grafis* Jakarta: Techno Publishing, 2014.
- [3] A. Arsyd , *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- [4] G. P. F. Dewi, *Jurnal Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash* , Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- [5] M. A. Erik, *Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Model Drill And Practice Dalam Pembelajaran TIK*, Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer UPI: Tidak diterbitkan, 2009.
- [6] *Kumpulan Doa-Doa*, Yayasan Majelis Tafsir Alqur'an.
- [7] Master, *Sekali Baca Langsung Inget Menguasai Adobe Flash dalam Sekejap Tanpa Guru*, Jakarta: Kuncikom, 2012.
- [8] Munir , *Prospek Komputer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia [online]*. Tersedia: <http://file.upi.edu/Direktori/>, [29 Juli 2010].
- [9] R. Susilana, dan C. Riyana, *Media pembelajaran “ Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- [10] R. T. Wulaningrum, *Jurnal Skripsi : Pembuatan Game Tebak Lagu “Reisakura” Menggunakan Adobe Flash*, Yogyakarta: AMIKOM, 2012.

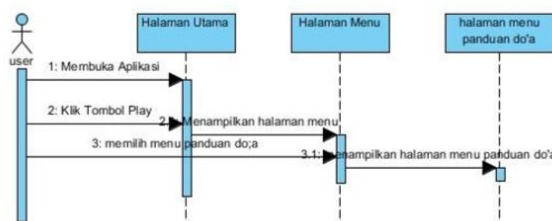


Gambar 12. Activity Diagram Mengakses Menu Panduan Doa

C. Sequence Diagram



Gambar 13. Sequence Diagram Mengakses Menu Games



Gambar 14. Sequence Diagram Melihat Menu Panduan Doa