

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL INTERAKTIF UNTUK MEMBACA HURUF HIJAIYAH

Yusuf Wahyu Setiya Putra¹⁾, Sukris Sutiyatno²⁾, Fajar Yogi Nugroho³⁾

¹⁾ "Sistem Informasi" STMIK BINA PATRIA Magelang

²⁾ "Sistem Informasi" STMIK BINA PATRIA Magelang

³⁾ "Teknik Informatika" STMIK BINA PATRIA Magelang

Email : yusuf@stmikbinapatria.ac.id¹⁾, sukris@stmikbinapatria.ac.id²⁾, fajaryogi92@gmail.com³⁾

Abstract

The purpose of this study is to be able to design and build religious learning media about hijiyah letters at SDN Wates 1 Magelang City which are able to help students learn one of the materials in hijaiyah letters. Research methodology used is to use the method MDLC (Multimedia Development Life Cycle) with the research phase includes concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Data collection methods in making this learning media using observation methods, interviews and literature studies. The design used in this study is modeling UML (Unified Modeling Language), a system designer must follow the rules- rules that exist whwn he uses this UML modeling. System testing this study uses Black-box Testing. It can be concluded that the results of this study are to produce an application that is easy to understand and learn in delivering hijiyah letter material and can improve learning outcomes for students at SDN Wates 1 Magelang City.

Keywords : Media, Learning, MDLC, Interactive, Hijaiyah

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat merancang dan membangun media pembelajaran agama tentang huruf hijiyah di SDN Wates 1 Kota Magelang yang mampu membantu siswa dalam mempelajari salah satu materi dalam mata huruf hijaiyah. Metodologi penelitian yang digunakan ini adalah menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan tahap penelitian yang meliputi : Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution. Metode pengumpulan data dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah pemodelan UML (Unified Modeling Language), Seorang perancang sistem harus mengikuti aturan-aturan yang ada ketika dia menggunakan permodelan UML ini. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan Black-box Testing. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang mudah di pahami dan dipelajari dalam penyampaian materi huruf hijiyah dan dapat meningkatkan capaian hasil belajar bagi Siswa di SDN Wates 1 Kota Magelang.

Kata kunci : Media, Pembelajaran, MDLC, Interaktif, Hijaiyah

1. Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Selain itu pula pendidikan sangat penting dalam pembangunan, maka tidak salah jika pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari tingkat yang paling rendah maupun sampai ke tingkat yang mampu menghasilkan manusia berkemampuan tinggi dalam mencari solusi dari berbagai permasalahan yang dihadapinya, serta mampu menciptakan manusi yang beriman dan bertakwa.

Baca tulis al-quran di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada bidang studi pendidikan agama islam, sementara jam pelajaran agama di sekolah umum

memiliki porsi yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan sekolah yang berlabel agama. Walaupun jam pelajaran agama ditambah menjadi 4 jam perminggu, namun hal ini belum cukup untuk menyampaikan pembelajaran agama yang begitu banyak dan luas. Maka, tidak heran apabila ada anak sekolah dasar yang masih kurang mampu dalam hal baca tulis al-Qur'an khususnya dalam mengenal dan membedakan huruf-huruf hijaiyah, tetapi hal ini jangan sampai menjadi alasan dengan tidak adanya usaha atau upaya kongkret dari seorang guru khususnya.

Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu (Rusman, 2012). Menurut Haryono (2015), media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terselesaikan.

Dari observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 10 Februari 2023 di SDN Wates 1 Kota Magelang di Jln Sumba no 13, Wates Kecamatan Magelang Utara Kota Magelang dari 20 siswa-siswi kelas 3 cuma ada 4 siswa yang lulus atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 atau 75 % yang belum tuntas dan 25 % siswa yang tuntas mata pelajaran agama jauh lebih rendah nilainya ketimbang dengan mata pelajaran yang lain. Karena siswa – siswi masih kesulitan dalam memahami materi huruf hijaiyah dan Pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centre) yang hanya mengandalkan pada textbook, penggunaan media dan sumber belajar kurang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dengan melihat data persentase ketuntasan cuma 25% peneliti akan meningkatkan ketuntasan nilai siswa mata Pelajaran agama menjadi 80-90% materi huruf hijaiyah. Berdasarkan keterangan di atas, terdapat beberapa fakta yang terjadi di SDN Wates 1 Kota Magelang khususnya kelas tiga, masih banyak peserta didik yang belum mengenal huruf-huruf hijaiyah, tidak dapat membedakan huruf yang satu dengan huruf yang lain baik dari segi bunyi huruf dan tulisannya. Jadi dalam penelitian ini tujuan peneliti adalah membuat media pembelajaran audio visual interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah pada Siswa kelas 3 SDN Wates 1 Kota Magelang.

2. Kajian Pustaka

2.1 Landasan Teori

Menurut Rusman (2012:162), media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran. Penyampaian materi dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terselesaikan (Haryono, 2015 : 48). Dari definisi di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat untuk siswa agar mempermudah dan memahami sesuatu dalam waktu yang lama, dan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan peserta didik dalam belajar.

Multimedia dapat di artikan dari dua kata yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak dan berasal dari kata latin nouns. Sedangkan media mempunyai arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu hal. Kata ini berasal dari Bahasa latin yaitu medium. Multimedia saat ini banyak digunakan dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Didalam bidang pendidikan multimedia digunakan sebagai alat bantu untuk

menyampaikan materi pelajaran. Didunia pendidikan mereka menyebutnya sebagai multimedia pembelajaran. Menurut (Tonni, 2020) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran merupakan penggunaan teknologi komputer yang didalamnya dapat digunakan untuk mengolah, menggabungkan serta menyajikan file teks, video, audio, gambar dan animasi dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan interaksi dan komunikasi.

Multimedia pembelajaran merupakan kombinasi antara teks, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada siswa dengan komputer ataupun media digital lainnya. Dengan adanya gabungan media ini pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan menjadi hal yang interaktif (Wati, 2016). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan sebuah materi pelajaran dalam bentuk elektronik bisa berasal dari computer, hp atau media digital lainnya. Di dalam multimedia ini berisi kombinasi antara file teks, foto, video, dan animasi. Penggunaan multimedia ini diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi siswa. Ada beberapa jenis multimedia diantaranya :

- a. Multimedia Hiperaktif. Dengan multimedia jenis ini pengguna dapat mengarahkan tautan elemen elemen terkait dengan elemen multimedia yang sudah ada. Multimedia hyperaktif juga disebut dengan istilah richmedia. Contoh dari multimedia interaktif adalah: world wide web (www), websiter, mobile banking, game online, dll
- b. Multimedia Interaktif. Jenis multimedia ini memungkinkan pengguna dapat mengontrol secara penuh waktu dan bagaimana multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh nya adalah game, CD Interaktif, aplikasi program, VR dan lain lain.
- c. Multimedia Linier. Multimedia jenis ini adalah jenis yang berjalan lurus. Penyajiannya harus berurutan dari awal sampai akhir Dapat dilihat dalam semua jenis film, tutorial video, buku, music, siaran tv dll.
- d. Multimedia Presentasi Pembelajaran. Multimedia ini merupakan alat bantu guru untuk melakukan proses pembelajaran dikelas. Contoh nya adalah Microsoft power point.
- e. Multimedia Pembelajaran Mandiri. Multimedia ini adalah perangkat lunak pembelajaran yang bisa dimanfaatkan siswa mandiri tanpa bantuan guru. Dalam jenis ini multimedia harus mengandung beberapa fitur seperti, latihan, ujian, dan tahap pemecahan masalah. Contoh nya adalah adobe flash dan macromedia authorware

2.2 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Danang, Tahun 2020 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Agama tentang Huruf Hijaiyah”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi literature. Untuk metode pengembangan menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui enam tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi adobe flash untuk mengatasi pembelajaran jarak jauh berbasis android. Penelitian ini bertujuan agar tidak membebani peserta didik dalam mengerjakan tugas belajar di rumah dan evaluasi guru di akhir pembelajaran dengan menggunakan metode pemodelan UML (unified modelling language). Hasil dari sistem ini adalah memberikan kebebasan kepada pembelajar atau warga belajar untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara bebas dan mandiri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penguatan terhadap interaksi antara murid dengan guru dan memanfaatkan interaksi antar murid atau mahasiswa.

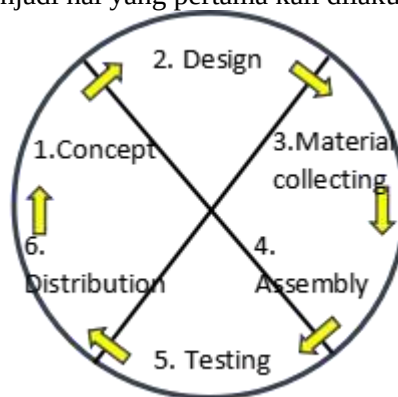
Kedua penelitian yang dilakukan oleh Edora pada tahun 2020 yang berjudul sebagai umat beragama kita harus membentengi diri kita sedini mungkin dengan pembekalan ilmu agama. Salah satunya yaitu dalam membaca Al-Qur'an bagi anak usia dini tahapan awal

membaca Al-Qur'an yaitu mampu menguasai huruf hijaiyah permasalahannya dalam penelitian ini yaitu kurang minat belajar anak serta minimnya media yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah media yang masih konvensional sering berakibat pencapaian kurang optimal dari itu perlu, dibuatlah sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini berupa game edukasi berbasis android. supaya menambah alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini penelitian ini menggunakan metode research and development dengan metode MDLC dampak penerapan metode R&D dengan model MDLC yaitu meningkatkan minat belajar anak usia dini. Aplikasi ini sudah melalui pengujian black box testing yaitu sebesar 100% artinya aplikasi ini selaras dengan kebutuhan pengguna.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan rekayasa pengembangan sistem MDLC (Multimedia Development Live Cycle). Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian..

Menurut Luther dalam Binanto (2010), keenam tahap tersebut tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi meskipun begitu tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dilakukan atau dikerjakan.



Gambar 1. Tahapan MDLC menurut Luther

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan rekayasa dengan metode yang digunakan adalah model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan perangkat lunak Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yaitu :

- a. Concept (Pengonsepan)
Tahap konsep (pengonsepan), adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai akhir. Disini penulis melakukan pengonsepan antara lain menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran, menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran dan mendeskripsikan konsep aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat.
- b. Design (Perancangan)
Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface dari tampilan menu aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6.
- c. Material Collecting (Pengumpulan Data)

Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan bahan tersebut antara lain, gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain - lain yang berhubungan dengan. media pembelajaran agama tentang huruf hijaiyah dan dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain yang sesuai dengan rancangannya. Untuk membangun aplikasi media pembelajaran dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan berupa seperangkat laptop dengan spesifikasi Processor Intel Inside Core i5. Perangkat lunak berupa Microsoft Windows 10 sebagai sistem operasi dan Adobe Flash yang digunakan untuk membuat dan mengolah aplikasi media pembelajaran.

d. Assembly (Pembuatan Objek)

Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, konten multimedia huruf hijaiyah serta pembuatan aplikasi media pembelajaran. Pada tahap ini pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan Adobe Flash dan untuk desain menggunakan Corel Draw.

e. Testing (Pengujian)

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan metode pengujian menggunakan black box testing yang merupakan pengujian aplikasi berdasarkan fungsi dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat. Pengujian fitur aplikasi ini merupakan pengujian terhadap fitur - fitur berupa tombol dan tampilan, apakah sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak. Pengujian dilakukan oleh penulis atau oleh tenaga pendidik di lingkungan SDN 1 wates kota magelang.

f. Distribution (Distribusi)

Setelah ujicoba yang mungkin dilakukan beberapa kali, dalam tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, akan dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Pada tahap ini dilakukan pembuatan master file, pedoman penggunaan aplikasi serta dokumentasi sistem.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, peneliti akan membuat suatu rancangan dan memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Oleh karena itu dibuatlah rancangan berupa media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang mampu memberikan informasi tentang materi huruf hijaiyah.

4.1 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan kebutuhan sistem yang dilihat dari sudut pandang user, di mana memperhatikan hubungan antara actor dengan use case dalam sistem. Dalam rancangan ini terdapat dua actor yaitu Guru dan Siswa, sedangkan use case ini meliputi pengertian huruf hijaiyah. Berikut rancangan use case diagram media pembelajaran :

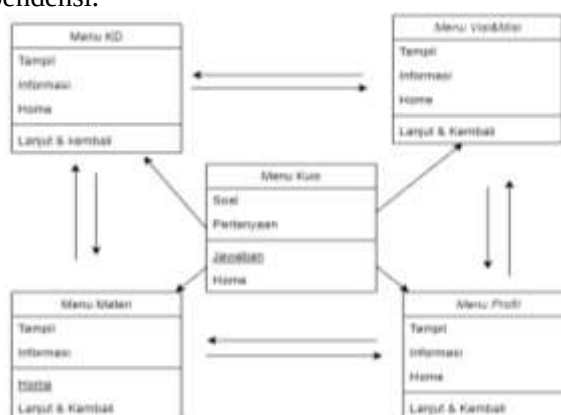


Gambar 2. Use Case Diagram Media Pembelajaran

Deskripsi use case adalah penjelasan tentang sistem yang diusulkan, sedangkan scenario case menjelaskan tentang urutan langkah - langkah dalam proses baik yang dilakukan actor terhadap sistem maupun yang dilakukan sistem terhadap actor. Scenario case untuk Media pembelajaran huruf hijaiyah Berbasis Multimedia di SDN Wates 1 Kota Magelang adalah penggunaan media pembelajaran huruf hijaiyah antara pengguna dan sistem.

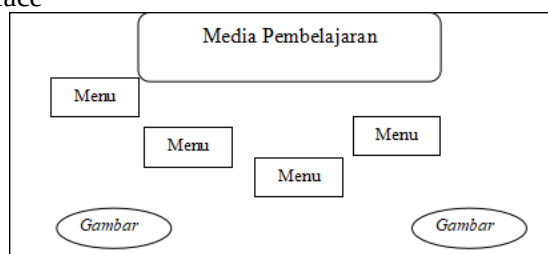
4.2 Class Diagram

Class Diagram terdiri dari kelas dan hubungan antar kelas yang menggambarkan struktur dari suatu sistem. Class dapat mewakili informasi, produk dan dokumen atau organisasi. Class diagram dihubungkan melalui asosiasi bisa dengan agregasi, komposisi, generalisasi dan dependensi.



Gambar 3. Class Diagram Media Pembelajaran

4.3 Rancangan Interface



Gambar 4. Rancangan Menu Utama

Gambar 4 merupakan rancangan menu utama, terdapat pilihan menu seperti menu materi, menu quiz dan menu profile. Selain itu juga terdapat tombol sound untuk intro yang

bisa di on dan off dan juga tombol home untuk kembali ke menu yang pertama, serta waktu real time saat media pembelajaran dijalankan.

4.4 Implementasi

Implementasi rancangan antar muka dengan menggunakan Adobe Flash CS5, dimulai dari tahapan persiapan instalasi perangkat lunak sampai dengan perangkat lunak siap untuk digunakan. Berikut rancangan antar muka (interface) huruf hijaiyah Berbasis Multimedia Di SDN Wates 1 Kota Magelang.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Gambar 5 merupakan rancangan menu utama, terdapat pilihan menu seperti menu materi, menu KD, menu visi dan misi, menu quiz dan menu profil. Selain itu juga terdapat tombol sound untuk intro yang bisa di on dan off dan juga tombol home untuk kembali ke menu yang pertama.



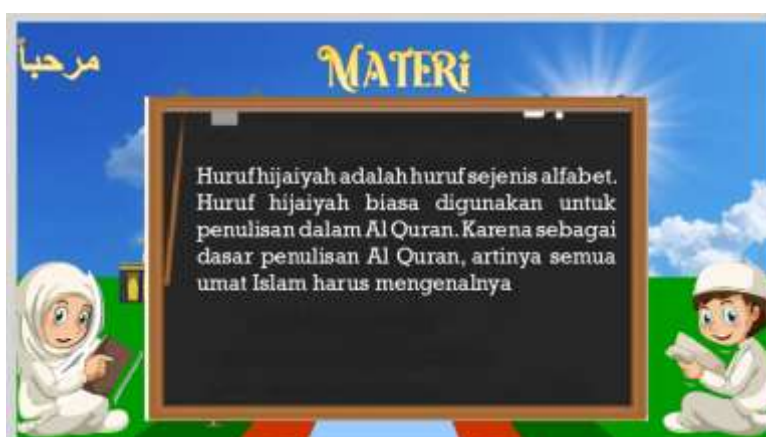
Gambar 6. Tampilan Kompetensi Dasar

Gambar 6 menjelaskan tentang rancangan tampilan halaman menu KD SDN Wates 1 Kota Magelang, di mana di dalamnya terdapat KD singkat SDN Wates 1 Kota Magelang. Selain itu terdapat tombol home untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol sound untuk intro yang bisa di on dan off kan.



Gambar 7. Tampilan Visi Misi

Gambar 7 menjelaskan tentang rancangan tampilan halaman menu visi dan misi SDN Wates 1 Kota Magelang, di mana di dalamnya terdapat visi dan misi singkat SDN Wates 1 Kota Magelang. Selain itu terdapat tombol home untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol sound untuk intro yang bisa di on dan off kan.



Gambar 8. Tampilan Materi

Gambar 8 menjelaskan tentang rancangan tampilan halaman menu materi, di mana di terdapat materi tentang huruf hijaiyah. Selain itu terdapat tombol home untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol sound untuk intro yang bisa di on dan off kan.



Gambar 9. Tampilan Kuis

Gambar 9 menjelaskan tentang rancangan tampilan halaman menu soal, di mana di dalamnya terdapat tulisan selamat datang di zona quiz sebagai pembuka, dan perintah untuk menekan tombol dibawah untuk memulai mengerjakan soal. Selain itu terdapat tombol home untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol sound untuk intro yang bisa di on dan off kan.

4.5 Uji Coba Sistem

Uji coba merupakan tahapan yang sangat penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan mengetahui kelebihan serta kelemahan dari perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia. User yang melakukan uji coba yaitu 10 guru dan 19 siswa – siswi kelas IV di SDN Wates 1 Kota Magelang. Dari hasil pengujian yang dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu tampilan aplikasi menarik dan tidak terkesan membosankan dan informasi yang ditampilkan lebih mudah untuk dimengerti dibandingkan dengan metode penyampaian materi dengan ceramah.

Tabel 1. *Pengujian Pilihan Menu Utama*

No.	Skenario	Hasil diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Membuka aplikasi	Aplikasi <i>running</i> , dapat menampilkan tampilan pertama animasi dan gambar	Aplikasi <i>running</i> , dapat menampilkan tampilan pertama animasi dan gambar	Sesuai
2	Melihat tampilan utama	Aplikasi dapat menampilkan halaman utama yang terdiri dari menu <i>quiz</i> , <i>profile</i> , KD, visi dan misi dan materi	Aplikasi dapat menampilkan halaman utama yang terdiri dari menu <i>quiz</i> , <i>profile</i> , KD, visi dan misi dan materi	Sesuai
3	Membuka menu <i>quiz</i>	Aplikasi <i>running</i> dan dapat menampilkan tampilan pertama animasi dan gambar	Aplikasi <i>running</i> dan dapat menampilkan tampilan pertama animasi dan gambar	Sesuai
4	Membuka menu profil	Dapat menampilkan profil singkat pembuat aplikasi	Aplikasi menampilkan data profil singkat pembuat media pembelajaran	Sesuai
5	<i>Button next</i> , <i>back</i> , dan <i>home</i> pada setiap menu	Tombol dapat menjalankan fungsi lanjut, kembali dan ke menu utama	Aplikasi menjalankan fungsi tombol dengan baik yaitu lanjut, kembali dan kembali ke menu utama	Sesuai

Tabel 2. *Pengujian Pilihan Menu Kompetensi Dasar*

No.	Skenario	Hasil diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Membuka Menu KD	Aplikasi dapat menampilkan KD	Aplikasi dapat menampilkan KD	Sesuai

2	Button, suara dan home	Ada tombol suara, home, atau kembali ke menu utama	Terdapat tombol suara, home, atau kembali ke menu utama	Sesuai
---	------------------------	--	---	--------

Tabel 3. *Pengujian Pilihan Menu Visi Misi*

No.	Skenario	Hasil diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Membuka Menu Visi dan Misi	Aplikasi dapat menampilkan menu visi dan misi tentang visi dan misi SDN wates 1 Kota Magelang	Aplikasi menampilkan halaman penjelasan tentang visi dan misi SDN wates 1 Kota Magelang	Sesuai

Tabel 4. *Pengujian Pilihan Menu Materi*

No.	Skenario	Hasil diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Membuka Menu Materi	Aplikasi dapat menampilkan menu tentang huruf hijaiyah	Aplikasi menampilkan halaman penjelasan tentang materi huruf hijaiyah	Sesuai

Tabel 4. *Pengujian Pilihan Menu Kuis*

No.	Skenario	Hasil diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Membuka Menu Soal	Aplikasi dapat menampilkan tombol mulai	Aplikasi menampilkan tombol mulai pada menu soal	Sesuai
2	Membuka Latihan Soal	Aplikasi menampilkan 10 soal pilihan ganda	Aplikasi menampilkan 10 soal pilihan ganda dan dapat dikerjakan	Sesuai

4.6 Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran audio-visual interaktif yang efektif untuk membantu siswa Sekolah Dasar Negeri Wates 1 Kota Magelang dalam mempelajari huruf hijaiyah. Melalui penerapan metode MDLC, media pembelajaran ini dirancang dengan cermat, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga pengujian akhir menggunakan metode black-box testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki antarmuka yang user-friendly dan konten yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi huruf hijaiyah. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan capaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama Islam. Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi alternatif yang inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran huruf hijaiyah yang seringkali dianggap membosankan oleh siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan multimedia untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi para pendidik, pengembang media pembelajaran, dan peneliti lain dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut. Beberapa aspek yang dapat dikembangkan antara lain adalah integrasi dengan kecerdasan buatan untuk memberikan umpan balik yang lebih personal kepada siswa, pengembangan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan interaktivitas media, serta perluasan cakupan materi yang dapat dipelajari melalui media ini. Selain itu, penelitian yang lebih komprehensif mengenai dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran ini terhadap motivasi belajar siswa dan prestasi akademik juga perlu dilakukan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah berhasil dirancang dan dibuat sebuah Media Pembelajaran Agama tentang Huruf Hijaiyah dengan model proses MDLC, menggunakan software Adobe Flash CS6 yang diterapkan di SDN Wates 1 Kota Magelang. Dan sistem yang telah dirancang dan di implementasikan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Wates 1 Kota Magelang.

Daftar Pustaka

- Anshori, (2013). *Ulum Al-Qur'an*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arifin, R.W. (2020). *Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar*.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Bujang, J.S. (2021). *Olahraga Voli Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online Bagi remaja di Desa Jambat Akar Kabupaten Seluma*.
- Danang. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama tentang Huruf Hijaiyah*.
- Djamah. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Edora. (2020). *Sebagai Umat Beragama Kita Harus Membentengi Diri Dengan Ilmu Agama*.
- Fitriadi, (2018). *Pemrograman Web Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo.
- Haryono, (2015). *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikan*. Yogyakarta : Kepel Press
- Hovland. (2012). *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Nofyat, (2018). *Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website*. Yogyakarta : Dunia Komputer
- Prasetya. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis CAI (Computer-Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Di SMK 1 Nganjuk*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.
- Pressman, R. (2010). *Software Engineering*. New York: A Practitioner's Approach Mc. Graw-Hill.
- Rainer and Cegielski, (2011). *Introduction to Information System*. USA : Wiley.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmawati. (2017). *Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran Sepeda Motor*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka
- Sukamto, R.A. & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Sunarsi, D. (2019). *Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid-19*.

- Tonni. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah : Lakeisha.
- Virdayana. (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education Pada Pelajaran Mekanika Teknik Bangunan Untuk Meningkatkan Efektifitas Hasil Dan Proses Belajar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Waskito, D. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia Speed Journal -- Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena