

Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran Agama Islam

Dewi Immaniar Desrianti*¹, Sudaryono², Rahmah Diana³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika STMIK Raharja

Email: *¹dewi.immaniar@raharja.info, ²sudaryono@raharja.info, ³rahmah@raharja.info

Abstrak

Pembelajaran berbentuk Animasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari TIK Multimedia yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terutama pelajaran agama islam dimana peserta didik selalu jenuh dan merasa bosan ketika guru sedang memberikan sebuah materi pelajaran tersebut. Sebagai alternatif pemecahan masalah adalah memberikan suatu inovasi baru yaitu Animasi Interaktif. Animasi Interaktif adalah sistem pembelajaran terpadu yang akan diterapkan dan merupakan salah satu bentuk peningkatan dalam menuju suatu pendidikan yang modern dan berkualitas. Alasan penerapan metode Animasi Interaktif ini dapat memberikan sistem pembelajaran yang efektif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Didalam aplikasi pembelajaran ini menyajikan materi secara interaktif yang disertai teks, gambar, animasi, video, dan lagu religi. Proses pembuatan aplikasi yang dilakukan dimulai dari tahap penentuan sasaran, pemilihan topik materi, perancangan, pengumpulan data, perancangan dan uji coba. Tujuan diterapkan Animasi Interaktif ini guna menghilangkan suasana jenuh dan pasif pada proses belajar mengajar dan adanya pendekatan interaktif baik siswa maupun guru. Dengan adanya pembelajaran yang praktis ini berharap membantu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar berbentuk Animasi Interaktif pada disetiap sekolah. Sehingga metode penerapan ini dapat dibuat dalam rangka untuk meningkatkan kualitas, dan mutu dalam dunia pendidikan. Serta sebagai bahan referensi agar dapat dijadikan suatu bahan evaluasi sehingga dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

Kata Kunci—Animasi, Interaktif, Pembelajaran.

Abstract

Learning in the form of animation is one form of utilization of TIK Multimedia that needs to be developed in the world of education. Especially Islamic religious lessons where learners are always saturated and feel bored when the teacher is giving a subject matter. As an alternative problem solving is to provide a new innovation that is Interactive Animation. Interactive Animation is an integrated learning system that will be applied and is one form of improvement in towards a modern and quality education. The reason for the implementation of Interactive Animation method is hope to provide an effective, innovative, creative, and fun learning system. In this learning application Presenting the material interactively accompanied by Text, Image, Animation, video, and religious song. The process of making the application is done starting from the stage of determining the target, the selection of material topics, design, data collection, manufacture and testing. Objectives applied Interactive animation is to eliminate the atmosphere of saturation and passive in the learning process and the interactive approach of both students and teachers With this practical learning hope to help improve the quality of teaching-learning process in the form of Interactive Animation in every school. So this method of application can be made in order to improve quality, and quality in education. And as a reference material in order to be made an evaluation material that can be developed for the better.

Keywords—Animation, Interactive, Learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi kini sudah berkembang semakin pesat dan sejalan dengan perkembangan teori komunikasi, serta teknologi yang menunjang terhadap kegiatan praktek pembelajaran. Seiring dengan itu, secara tidak langsung telah mengubah pola pikir dan cara pandang

masyarakat, termasuk dalam cara penerapan metode pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan daya tarik para peserta didik agar lebih aktif untuk belajar dan serta tertarik untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan tersebut. Sehingga masyarakat pun perlu menyadari akan pentingnya sebuah teknologi informasi komunikasi dalam dunia pendidikan untuk menunjang atas terlaksananya pendidikan yang sesuai tuntutan internasional dalam era globalisasi. Dunia pendidikan telah berupaya untuk mengembangkan suatu kapasitas pada bidang teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk multimedia.

Adapun media pembelajaran mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif [1]

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, lebih lanjut Gagne dan Briggs dalam Sadiman Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu pengertian lain dikemukakan oleh Briggs bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Adapun contoh dari alat tersebut adalah buku, film, kaset, dan lain.[2]

Menurut Krisnadi pembelajaran berbantuan komputer sebenarnya menunjuk pada semua perangkat lunak untuk pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya[3]. Pramono mengemukakan bahwa multimedia merupakan medium berbasis komputer yang menyediakan komunikasi bagi pengguna untuk menjawab pertanyaan, menentukan materi yang diinginkan, mengikuti instruksi yang ditampilkan, serta bentuk komunikasi lain yang menimbulkan interaksi[4].

Menurut dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Animasi adalah sebuah rangkaian tulisan atau gambar yang digerakan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak atau seolah olah bergerak. Kesan bergerak tersebut timbul karena kecanggihan teknologi yang di pakai dalam menghasilkan efek sedemikian rupa [5]. Sedangkan Definisi yang dikemukakan oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad, mengenai animasi interaktif adalah proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video, atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton dengan tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek yg grafik yang timbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. [6]

Pengertian interaktif terkait dengan adanya komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen pada suatu komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user atau pengguna produk) dan komputer (software atau produk). Dengan demikian produk yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software dengan usernya[7]. Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya [8].

Menurut Phillips berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda, selain itu juga memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan yang multisensori yang mendukung cara belajar tertentu (*IMM has the potential to accommodate people with different learning style. A learning style can be defined as 'the individual's characteristic ways of processing information, feeling, and behaving in learning situations*) [9]

Sedangkan media secara interaktif merupakan media yang dimana meminta pelajar untuk mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima suatu timbal balik. Media interaktif berupa media berbasis komputer untuk menciptakan suatu lingkungan belajar multimedia yang mempunyai sistem penyajian pelajaran dengan visual (termasuk animasi), suara, dan video dengan kontrol komputer sehingga para peserta didik tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif, disebut interaktif karena media ini dirancang dan melibatkan respon dari sipemakai secara aktif. Sedangkan teknik animasi yang dirancang untuk mata pelajaran Agama islam digunakan untuk menjadi tambahan daya tarik pada media pembelajaran interaktif kepada siswa agar menjadi aktif pada saat belajar, dan teknik animasi terdapat suatu bentuk media audio visual yang

merupakan bentuk dari kumpulan gambar yang dibuat bergerak dan tambahan suara yang berisikan materi pembelajaran agama islam yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Menurut Peter Shea dalam Munir, bahwa daya tangkap yang dimiliki peserta didik, 10 % dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dilihat, 50 % dari apa yang dilihat dan didengar, 70 % dari apa yang dikatakan, 90 % dari apa yang peserta didik lakukan[10].

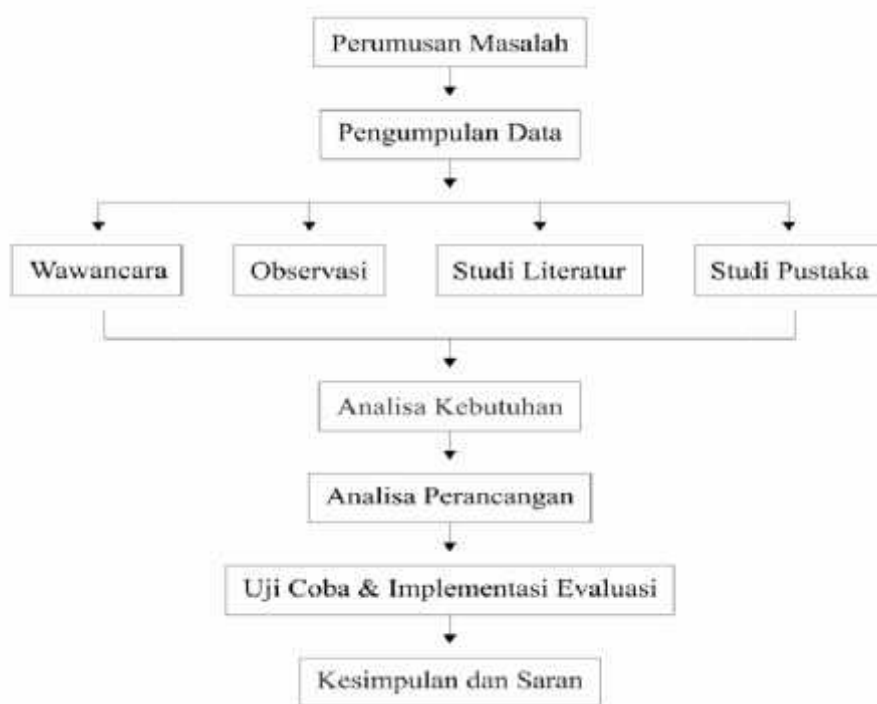
Seringkali para peserta didik merasa kurang mendapatkan pemahaman yang baik dari suatu materi pelajaran, mereka selalu merasa jenuh, kaku dalam belajar, mendapati suasana kelas yang membosankan, guru yang selalu pasif dalam mengajar, sehingga para peserta didik masih kurang nyaman untuk belajar, mereka menginginkan suatu kegiatan yang menyenangkan dimana ketika belajar di kelas ada sesuatu yang berbeda sehingga belajar tidak selalu didefinisikan seperti buka buku membaca, menulis yang dimana itu masih kurang efektif bagi seorang siswa untuk dapat memahami suatu mata pelajaran yang baik, terutama pada mata pelajaran agama islam yang dimana untuk mata pelajaran tersebut membutuhkan suatu pemahaman yang baik untuk para peserta didik pada mata Agama sehingga materi-materi yang banyak dapat dipahami dengan cepat dan baik oleh para peserta didik di sekolah, suasana baru yang berbeda juga dapat tercipta pada saat proses belajar.

Tujuan dikembangkannya metode animasi interaktif agar para peserta didik menjadi aktif dalam belajar dan tidak merasa jenuh, terutama untuk meningkatkan metode belajar yang baru sehingga ketika proses belajar mengajar tidak selalu didefinisikan membaca, menulis, tentulah itu yang menjadi salah satu sebab banyak para peserta didik yang masih kurang aktif dalam belajar. Selain itu proses belajar mengajar yang inovatif memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar dimana selain untuk mengurangi suasana yang jenuh dan pasif antar siswa dan guru, metode ini memiliki suatu timbal balik berupa suatu bentuk inovasi yang baru dan efektif pada saat proses belajar mengajar dan menjadikan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan sehingga mampu menciptakan suasana aktif baik guru maupun para peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan metode media pembelajaran animasi interaktif merupakan sebagai salah satu bentuk inovasi baru dalam pembelajaran dan diharapkan pula untuk meningkatnya dalam ketertarikan dan daya serap para peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Dalam dunia pendidikan pengembangan animasi pembelajaran interaktif bisa memancing minat belajar para siswa pada materi pelajaran, sehingga dengan metode pembelajaran animasi interaktif ini dapat diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Sedangkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara[11]. Penelitian yang dilakukan oleh fakhriyannur berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta" melakukan analisa terhadap mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi berbasis adobe flash pada standar kompetensi menguasai cara menggambar kunci untuk animasi dengan kompetensi dasar menjelaskan syarat animasi dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis Adobe Flash pada standar kompetensi menguasai cara menggambar kunci untuk animasi dengan kompetensi dasar menjelaskan syarat animasi[12]. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiyandkk. yang berjudul "Animasi Interaktif Berbasis Multimedia dalam Mempelajari Lagu-Lagu Nasional" dimana melakukan sebuah analisa terhadap Untuk memudahkan siswa-siswi mempelajari lagu-lagu nasional melalui computer dibutuhkan suatu aplikasi, yaitu animasi interaktif berbasis multimedia[13]. Penulisan yang dilakukan oleh bunga pratiwi,dkk. Dengan judul "Animasi Interaktif Pengenalan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Pada SD Widya Bhakti Bekasi" Tujuan dari perancangan ini adalah untuk Merancang sebuah animasi interaktif pembelajaran mengenai sistem peredaran darah dengan harapan dapat menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung [14]. Penelitian dari dadi rosadi dengan judul "Animasi pembelajaran interaktif microsoft visual basic 6.0 berbasis flash"Dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan suasana baru ketika proses belajar mandiri,membuat siswa lebih antusias belajar, dan meningkatkan kemampuan siswa pada proses belajar mandiri[15].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi interaktif. Berdasarkan tujuan tersebut, digunakan metode sebuah perumusan masalah, Pengumpulan Data, Analisa Kebutuhan, Analisa Perancangan, ujicoba, implementasi, evaluasi, Kesimpulan dan Saran.



Gambar 1. Bagan alur Penelitian

Pada Gambar 1, tahap pertama dari metode penelitian yaitu melakukan perumusan masalah, setelah menemukan dan menganalisa masalah, pada tahap berikutnya dilakukanlah pengumpulan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian, metode pengumpulan data tersebut antara lain yaitu melakukan wawancara, observasi, studi literature, dan studi pustaka. Setelah metode pengumpulan data dilakukan, tahapan selanjutnya adalah Analisa kebutuhan, saat memasuki tahap analisa kebutuhan maka dari itu peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk melakukan kegiatan lebih lanjut, setelah menemukan dan mengetahui apa yang harus dilakukan, proses selanjutnya yaitu Analisa perancangan dimana penelitian sudah harus melakukan rancangan-rancangan untuk membuat metode pembelajaran lebih dalam, setelah melakukan poses tahap perancangan lalu masuk kedalam tahap uji coba dan melakukan implementasi serta evaluasi untuk mengetahui seberapa layaknya program yang dibuat, setelah semua tahap dilalui berikutnya ada kesimpulan dan saran untuk memberikan perkembangan lebih baik dalam program yang dibuat.

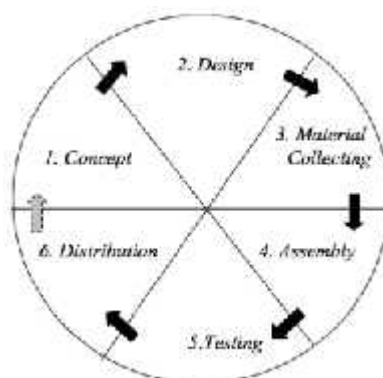
Pada perumusan masalah ini telah melakukan sebuah penelitian dan menemukan masalah-masalah yang terjadi pada saat proses belajar-mengajar dan merangkum pada tiap-tiap masalah menjadi tiga(3) masalah yang dirangkum dalam penelitian tersebut, (1) masalah pertama dimana pada saat melakukan proses belajar mengajar para siswa sering kali mengalami kekurangan suatu pemahaman dalam sebuah materi pelajaran dari seorang guru di sekolah, dikarenakan proses belajar mengajar yang begitu pasif dan jenuh sehingga membuat para siswa atau peserta didik merasa kurang nyaman pada saat belajar berlangsung,(2)kegiatan belajar mengajar masih menggunakan cara konvensional dan peserta didik masih sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered learning*), (3) masalah terakhir yaitu kurangnya minat atau ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga pendidik berdampak kurang pada aktifnya peserta didik dalam mengeksplorasi informasi, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pelajaran agama islam budi pekerti

sehingga waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar habis terpakai untuk mendalami materi pelajaran yang sama.

Langkah berikutnya melakukan metode pengumpulan data yang dilakukan dari wawancara kepada para guru dan peserta didik akan pengalaman pada saat belajar, lalu melakukan observasi dimana penelitian ini melakukan turun langsung ke sekolah yang dituju untuk mengetahui mengenai dan melihat bagaimana proses belajar mengajar disekolah tersebut. lalu penulis membuat dan merancang sekaligus mengembangkan system belajar yang efektif,efisien dalam bentuk inovatif pada kegiatan belajar mengajar. Sehingga penulis mendapatkan dari berbagai sumber studi literature yang terdapat contoh-contoh penelitian dari luar untuk mengembangkan suatu metode system pembelajaran yang berbentuk inovatif dan efektif, terdapat juga studi pustaka untuk memperkuat dalam pembuatan system metode pembelajaran animasi intraktif dan penulis pun telah mengumpulkan dan mendapatkan dat sekunder dari buku,internet(sumber formal: pendidikan, dan media massa),lalu referensi dari jurnal yang telah diterbitkan.

Pada Analisa kebutuhan yang ditujukan kepada penentuan sasaran dimana yang menjadi sasaran adalah para peserta didik dan guru untuk diseluruh sekolah terutama diteruntukan kelas atau tingkat 11 dalam mata pelajaran agama islam. topik yang dipilih untuk pembuatan pembelajaran berbasis animasi interaktif adalah untuk perkembangan mata pelajaran agama islam dengan pertimbangan, antara lain isi materi yang penting untuk diketahui,dan mudah untuk divisualisasikan. materi yang dibahas dalam media pembelajaran animasi interaktif ini pada mata pelajaran agama islam adalah mengenai budi pekerti.

Dalam proses analisa perancangan maka dari itu penulis telah melakukan proses perancangan pembuatan sistem pembelajaran dan mengikuti model pengembangan multimedia versi Luther, menurut Luther dalam iwan binanto model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, dimulai dari pembuatan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. yang dimana penelitian tersebut telah melakukan atau menggunakan software Adobe Macromedia Flash 8 dan Adobe After Effect untuk membuat pembukaan atau lebih dikenal ialah intro atau pengenalan dari isi video pada animasi interaktif.



Gambar 2. Model Pengembangan metodologi multimedia Luther
(sumber : iwan binanto,)

1). Konsep (*concept*) ialah tahap yang merupakan tahap untuk menentukan tujuan, jenis, ide konsep,materi pembelajaran,dan kegunaan sasaran dari pengguna pembuatan metode pembelajaran animasi interaktif. Secara umum proses yang dilakukan pada tahap konsep adalah menentukan tujuan media pembelajaran, menentukan konsep materi pembelajaran, dan menentukan konsep isi media pembelajaran. 2). Perancangan (*design*) merupakan Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah perancangan materi,dan pembuatan storyboard. Pada tahap perancangan dibutuhkan sebuah spesifikasi terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak ragu dan diperlukan keputusan baru. 3). Pengumpulan bahan materi (*material collecting*) selanjutnya adalah tahap dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang didapatkan pada tahapan pengumpulan bahan seperti,Bahan-bahan materi pembelajaran,gambar penunjang yang berfungsi untuk sebagai objek animasi pada media pembelajaran dan penjelas pada bagian materi,lalu Audio yang berfungsi sebagai musik latar pada media pembelajaran dan musik tombol, selanjutnya Video sebagai pelengkap materi.

4). Pembuatan (*Assembly*) ialah tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Secara garis besar media pembelajaran ini terdiri dari Kurikulum, materi dan evaluasi. Pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan mendesain tampilan demi tampilan di Adobe Flash CS8. Setelah semua desain selesai dibuat, selanjutnya diberikan action script agar media pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat menunjang fungsionalitas serta interaktifitas media. Adapun hasil pembuatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran agama islam budi pekerti tingkat II (sumber : iwan binanto).

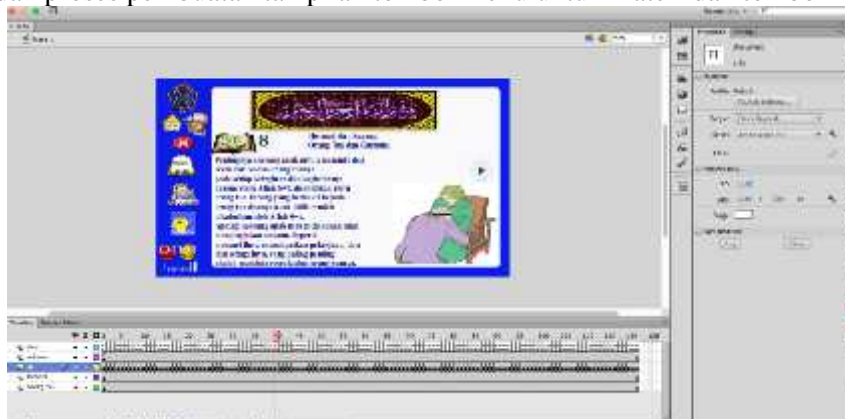
5). Pengujian (*Testing*) Setelah proses diatas telah dilalui maka langkah selanjutnya adalah diuji Coba, Pengujian ini dilakukan setelah menyelesaikan semua tahapan pembuatan dengan menjalankan program dan melihat apakah terdapat kesalahan atau *error* dalam media pembelajaran animasi yang telah dibuat. Sebelum program diimplementasikan, maka dari itu penulis melakukan pengujian terlebih dahulu. Pengujian aplikasi atau program dimulai setelah seluruh tampilan sudah jadi lalu melewati proses running. Ketika proses running masih terdapat kesalahan maka penulis segera memperbaikinya. Jika tidak terdapat kesalahan pada aplikasi setelah di running, maka aplikasi tersebut diubah ke dalam bentuk .exe. Hal ini dilakukan agar program ini dapat dijalankan di berbagai komputer dengan spesifikasi tertentu. Implementasi Metode merupakan metode penelitian terakhir yang dilakukan, dalam tahap implementasi dilakukan penerapan kurikulum yang telah diterapkan di setiap sekolah. Kemudian langkah selanjutnya adalah memberikan suatu Evaluasi yang dimana Merupakan Metode suatu penilaian untuk memberikan atau melakukan analisis tingkat pematangan pada media pembelajaran interaktif yang diterapkan di sekolah. Sehingga peneliti pun bisa mengetahui seberapa baiknya program ini diterapkan di sekolah Tahapan yang terakhir 6). Distribusi (*Distribution*) ialah etelah tahap pegujian dilakukan pada media pembelajaran animasi interaktif ini selanjutnya yaitu pada tahap berikutnya melakukan tahap distribusi, pada tahap ini, media pembelajaran akan disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disk* (CD). Setelah dilakukan penyimpanan, media pembelajaran animasi interaktif akan didistribusikan ke guru mata pelajaran agama islam budi pekerti dan siswa untuk dijadikan bahan ajar dan sebagai alat bantu proses jalannya mengajar di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran animasi interaktif pada mata pelajaran agama islam yang dikemas dalam bentuk compact disk (CD). Media pembelajaran ini telah diujikan untuk membantu juga siswa kelas XI (2) dalam mempelajari materi Agama Islam. Pada tahapan pengembangan media pembelajaran digunakan model Luther yang terdiri dari 6 tahapan dan akan dijelaskan dibawah ini sebagai berikut:

1. Konsep (*concept*).
Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan tujuan, jenis, ide konsep, materi pembelajaran, dan kegunaan sasaran dari pengguna pembuatan metode pembelajaran animasi interaktif. Secara umum proses yang dilakukan pada tahap konsep adalah menentukan tujuan media pembelajaran, menentukan konsep materi pembelajaran, dan menentukan konsep isi media pembelajaran.
2. Perancangan (*design*).
Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah perancangan materi, dan pembuatan storyboard. Pada tahap perancangan dibutuhkan sebuah spesifikasi terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak ragu dan diperlukan keputusan baru.
3. Pengumpulan bahan materi (*material collecting*).
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang didapatkan pada tahapan pengumpulan bahan seperti, Bahan-bahan materi pembelajaran, gambar penunjang yang berfungsi untuk sebagai objek animasi pada media pembelajaran dan penjelas pada bagian materi, lalu Audio yang berfungsi sebagai musik latar pada media pembelajaran dan musik tombol, selanjutnya Video sebagai pelengkap materi.
4. Pembuatan (*Assembly*).
Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Secara garis besar media pembelajaran ini terdiri dari Kurikulum, materi dan evaluasi. Pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan

mendesain tampilan demi tampilan di Adobe Flash CS8. Setelah semua desain selesai dibuat, selanjutnya diberikan action script agar media pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat menunjang fungsionalitas serta interaktifitas media. Adapun proses pembuatan tampilan mulai dari beranda media pembelajaran interaktif mata pelajaran agama islam budi pekerti tingkat II, tampilan proses pembuatan materi dapat dilihat pada gambar 4,dan proses pembuatan tampilan tombol menu untuk materi dan tombol kurikulum.



Gambar 3. Proses pembuatan halaman materi

Tampilan Halaman Judul

Judul Halaman merupakan halaman awal yang akan muncul ketika media pembelajaran dijalankan. Tampilan diawali dengan animasi logo sekolah, animasi teks dan animasi penunjang lainnya. Setelah itu akan muncul halaman judul yang berisikan logo sekolah, judul media pembelajaran, identitas pembuat media pembelajaran dan tombol masuk. Tombol masuk berfungsi untuk menuju ke halaman utama media pembelajaran. Tampilan halaman judul dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Judul

Tampilan media utama pembelajaran.

Pada halaman utama media pembelajaran terdapat halaman beranda yang berisikan sasaran media pembelajaran dan identitas pembuat media pembelajaran terdapat pada tombol kartun kucing sedang membaca koran. Pada bagian pojok kanan atas terdapat Home untuk dapat kembali beranda, terdapat pula tombol keluar atau exit untuk menutup atau mengakhiri media pembelajaran, lalu dibawah ada beberapa tombol menu utama seperti tombol Materi, kurikulum terdapat didalam tombol materi evaluasi, referensi. Pada bagian header tercantum huruf kaligrafi basmallah, lalu terdapat tombol sound on/off pada bagian bawah sisi kiri, dan tombol pengaturan volume. Tampilan halaman utama media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 5. Tampilan halaman utama

Tampilan Isi Materi

Halaman materi berisi tombol submenu materi yang terdiri dari enam pokok materi yaitu: pentingnya taat pada aturan, rasul-rasul itu kekasih Allah, Materi mengenai hormat sayangi guru dan orang tua, materi selanjutnya tentang prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam, selanjutnya materi tentang bangun dan bangkitlah wahai pembaharu Islam, dan tombol keenam ialah merupakan materi berisi tentang toleransi sebagai alat pemersatu bangsa. Di antaranya terdapat submenu-submenu untuk menuju ke halaman isi materi yang menjelaskan isi pada tiap-tiap bab materi lainnya. Kemudian Tampilan halaman materi dapat dilihat pada table yang telah berisikan contoh gambar materi-materi yang telah dijelaskan di atas, berikut isi table gambar materi. Materi-materi yang didapat berdasarkan kurikulum 2103 tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok dan tujuan pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan salah satu isi materi

Tampilan halaman evaluasi

Halaman awal evaluasi muncul ketika tombol evaluasi ditekan. Pada halaman awal evaluasi terdapat pengerjaan soal dari tiap-tiap bab materi, di tiap-tiap bab halaman soal evaluasi berisikan masing-masing ada 5 soal yang berupa essay. Tampilan halaman awal evaluasi dapat dilihat pada Gambar 7, dan tampilan halaman soal evaluasi dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman soal evaluasi

Tampilan halaman Referensi

Pada halaman referensi terdapat tombol-tombol untuk dapat melihat isi gambar pada tiap-tiap bab materi, lalu ada pula tombol untuk pemutar animasi video pembelajaran, dan terakhir tombol daftar pustaka yang merupakan kumpulan dari berbagai macam sumber-sumber untuk menguat isi materi tersebut. Tampilan isi dari referensi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan halaman referensi

Tampilan konfirmasi keluar

Pada tampilan keluar terdapat tanda *copy right* dan ucapan terimakasih dan harapan dari pembuat program tersebut, dan ada tanda silang (x) untuk keluar secara otomatis. Tampilan halaman konfirmasi keluar terdapat pada gambar 10.



Gambar 9. Tampilan konfirmasi keluar.

5. Pengujian (*Testing*).

Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan semua tahapan pembuatan dengan menjalankan program dan melihat apakah terdapat kesalahan atau *error* dalam media pembelajaran animasi yang telah dibuat.

6. Distribusi (*Distribution*).

Setelah tahap pengujian dilakukan pada media pembelajaran animasi interaktif ini selanjutnya tahap berikutnya melakukan tahap distribusi, pada tahap ini, media pembelajaran akan disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disk* (CD). Setelah dilakukan penyimpanan, media pembelajaran animasi interaktif akan didistribusikan ke guru mata pelajaran Agama Islam untuk dijadikan bahan ajar dan sebagai alat bantu proses jalannya mengajar di kelas

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan tentang media pembelajaran media animasi interaktif pada mata pelajaran agama islam budi pekerti khususnya tingkat II dengan dilakukannya sebuah implementasi terhadap media pembelajaran animasi interaktif pada salah satu sekolah di tangerang dengan adanya Tujuan diterapkan Animasi Interaktif ini guna menghilangkan suasana jenuh dan pasif pada proses belajar mengajar dan adanya pendekatan interaktif baik siswa maupun guru, dengan adanya pembelajaran yang praktis ini berharap membantu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar berbentuk *Animasi Interaktif* pada disetiap sekolah. Sehingga metode penerapan ini dapat dibuat dalam rangka untuk meningkatkan kualitas, dan mutu dalam dunia pendidikan. Serta sebagai bahan referensi agar dapat dijadikan suatu bahan evaluasi sehingga dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Selain itu proses pembuatan ini menggunakan 6 tahapan yaitu mengikuti model tahapan Luther dari sumber iwan binanto seperti pembuatan konsep,perancangan,pembuatan,dan pengumpulan bahan materi, dan telah melakukan metode lainnya seperti melakukan observasi dilapangan, wawancara kepada guru dan siswa,lalu menganalisa data, dan lain halnya. Materi penelitian ini sudah mampu mencapai tujuan yang hendak dicapai. Dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif ini dapat membantu para peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar atau kegiatan akademik, dan memajukan atau membantu memberikan dorongan agar para peserta didik menjadi aktif dalam belajar.

5. SARAN

Diharapkan kedepannya media pembelajaran animasi interaktif ini dapat lebih dikembangkan agar lebih menarik lagi dalam bentuk tampilan maupun isi materi dari media pembelajaran animasi interaktif ini, selain itu juga diharapkan adanya tambah-tambahan konten dari animasi tersebut. berharap kedepannya media pembelajaran animasi interaktif ini dapat terus berkembang dan tetap mengikuti kurikulum pembelajaran agama islam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dalam penelitian ini dan memberikan masukan-masukan yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yudhi Munadi. 2008. Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru, Gaung Persada Press: Ciputat.
- [2] Sadiman, Arief S, dkk. (2003). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV. Rajawali.
- [3] Krisnadi, Elang. (2004). Pemanfaatan Program CAI Sebagai Sarana untuk Membantu Siswa untuk Menyerap Konsep-konsep Matematika dengan Pendekatan Abstrak-Konkret. Jakarta: PUSTEKKOM dan Pusat Informasi.

- [4] Pramono, Gatot. (2006). Interaktivitas dan Learner Control pada Multimedia Interaktif. Jurnal Teknodik No. 19/X/TEKNODIK/DESEMBER/2006. Jakarta: PUSTEKOM.
- [5] Kamus Besar Bahasa Indonesia. pengertian animasi, <https://kbbi.web.id/animasi>
- [6] Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Zeemry dan Harto. (2008). Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Diakses dari <http://www.maswins.com/2010/07/multimedia-sebagai-media-pembelajaran.html/> pada tanggal 22 Februari 2016 pukul 18.00 WIB.
- [8] Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). Multimedia Interaktif dan Flash. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- [9] Phillips, Rob. (1997). The Developer's Handbook to Interactive Multimedia. London: Kogan Page.
- [10] Munir. (2008). Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung. Alfabeta.
- [11] Undang-undang sistem pendidikan nasional(sisdiknas) No.20 tahun 2003
- [12] Fakhriyannur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Yogyakarta.
- [13] Hardiyana, Fajriyah Ismi, (2017). Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mempelajari Lagu-Lagu Nasional. JURNAL SWABUMI, Vol.5 No.2. Tangerang.
- [14] Pratiwi Bunga, Dkk (2015). Animasi Interaktif Pengenalan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Pada SD Widya Bhakti Bekasi. Jurnal BINA INSANI ICT Vol.2, No.1, Jakarta.
- [15] Rosadi Dadi, Dkk. (2015). Animasi pembelajaran interaktif microsoft visual basic 6.0 berbasis flash. Jurnal computech& bisnis Vol.9, No.2. Bandung