PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN FIKIH KELAS IV DI MI MIFTAHUSSALAM BANDUNG BERBASIS DESKTOP

Dwiwidya Winaryono[1], Eko Budi Setiawan[2]

[1] Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung

E-mail : dwiwidya.winaryono@gmail.com[1], ekobudisetiawan@ymail.com[2]

ABSTRAK

Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah berbeda dengan Sekolah Dasar terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karena mata pelajaran yang diberikan lebih mendalam dan khusus. Madrasah Ibtidaiyah sekarang berada di bawah Kementrian Agama Republik Indonesia, sehingga silabus yang diberikan sedikit berbeda. Khususnya Silabus mata pelajaran Fikih.

Adapun di dalam kurikulum fikih kelas IV Madrasah Ibdtidaiyah, yang disajikan oleh guru dari silabus ke dalam RPP dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar, menjelaskan bahwa pada setiap akhir materi fikih, siswa wajib mensimulasikan praktik ibadah agar dapat memahami konsep materi tersebut secara utuh dan mendetail. Adapun permasalahannya adalah terletak pada sekolah yang kesulitan dalam menyediakan alat peraga praktik untuk mensimulasikan konsep materi fikih. Dalam mengatasi permasalahan tersebut pembelajaran dengan multimedia interaktif memberikan solusi untuk mensimulasikan materi-materi fikih, hal ini selain dapat mengatasi keterbatasan alat peraga juga menyajikan interaksi saat simulasi dilakukan oleh siswa. Dalam Aplikasi Media Pembelajaran yang dibangun penulis menggunakan bentuk model tutorial dan model simulasi. Adapun model tutorial digunakan sebagai model dalam membangun materi yang akan disajikan kepada pengguna. Sedangkan model simulasi digunakan dalam mensimulasikan praktik – praktik ibadah fikih yang tersedia didalam kurikulum fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi tersebut sudah mampu membantu siswa dalam membantu memahami simulasi praktik ibadah fikih. Aplikasi ini juga membantu sekolah dalam mengatasi belum tersedianya alat peraga praktik dalam mensimulasikan konsep materi fikih dan mampu membantu guru menjelaskan konsep – konsep fikih yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh para siswa.

Kata Kunci : Fikih, Simulasi Praktik Ibadah, Model Tutorial, Multimedia Pembelajaran Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahussalam Bandung yang berlokasi di Jalan Sukamulya Dalam 3 RT 06 RW 09, Kelurahan Sukaasih Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung, telah berdiri sejak tahun 1979. MI Miftahussalam menyelenggarakan program pendidikan umum dengan kekhasan agama Islam yang terdiri dari 6 (enam) tingkat pada jenjang pendidikan dasar. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah berbeda dengan Sekolah Dasar terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karena mata pelajaran yang diberikan lebih mendalam dan khusus. Madrasah Ibtidaiyah sekarang berada di bawah Kementrian Agama Republik Indonesia, sehingga silabus yang diberikan sedikit berbeda. Khususnya Silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan menjadi ke dalam empat kelompok mata pelajaran yaitu Al-Qur'an-Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun di dalam Kurikulum Fikih kelas IV Madrasah Ibdtidaiyah, yang disajikan oleh guru dari Silabus ke dalam RPP dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar. Dijelaskan bahwa pada setiap akhir materi fikih, siswa wajib mensimulasikan praktik ibadah, agar dapat memahami konsep materi tersebut secara utuh dan mendetail. Adapun alat peraga merupakan serangkaian peralatan yang diperlukan dalam praktik mensimulasikan konsep pelajaran. Dalam pelajaran fikih alat peraga untuk mempraktikan simulasi shalat idain, zakat serta infak dan sedekah cukup beragam serta rumit untuk disediakan sekolah dan sulit untuk dipraktikan secara langsung di kelas. Dalam mengatasi permasalahan tersebut pembelajaran dengan multimedia interaktif memberikan solusi untuk mensimulasikan materi-materi fikih, hal ini selain dapat menggantikan alat untuk mempraktikan juga

menyajikan interaksi saat simulasi dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yuli Marlina, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran fikih kelas IV di MI Miftahussalam Bandung, diperoleh informasi bahwa guru tersebut mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep fikih yang abstrak, sehingga materi fikih sulit dipahami secara utuh oleh siswa. Adapun hal tersebut dikarenakan materi fikih memuat tata cara ibadah yang sulit dipahami, tanpa adanya media yang menyajikan materi tersebut secara konkret dan mendetail.

Berdasarkan hasil pengolahan data kuisioner yang dilakukan terhadap 40 sampel acak siswa kelas IV di MI Miftahussalam Bandung diperoleh kesimpulan bahwa 34 dari 40 sampel siswa atau 70% siswa mengalami permasalahan dalam memahami konsep materi fikih secara utuh. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi fikih dilakukan dengan menggunakan metode konvensional seperti mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku paket, sehingga siswa mengalami kesulitan saat memahami konsep praktik ibadah seperti gerakan ibadah dan bacaan ibadah. Permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan media pembelajaran yang menyajikan contoh gerakan ibadah dan bacaan ibadah secara konkret dan terperinci.

Melihat dari permasalahan tersebut sehingga perlu untuk menambah media pendukung pembelajaran. Adapun media pembelajaran tersebut harus bisa memperjelas materi yang ada, berfungsi membantu meningkatkan pemahaman mengenai praktik ibadah fikih, serta sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan membangun multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dipilih, karena terdapat interaksi antara siswa dengan sistem yang akan dibangun. Sehingga siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran dengan media tersebut. Dengan peran aktif tersebut diharapkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi fikih yang sebelumnya sulit dipahami.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibutuhkan suatu Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Desktop. Adapun pertimbangan menggunakan Aplikasi Berbasis Desktop adalah karena penggunaannya dilakukan secara offline dan digunakan di ruangan kelas.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi fasilitas pendukung demi menyempurnakan proses kegiatan belajar mengajar serta berfungsi untuk mensimulasikan materi fikih yaitu mengenai tata cara praktik ibadah, sebagai media pengganti untuk mengatasi belum tersedianya alat peraga praktik simulasi fikih.
2. Menghasilkan pembelajaran dengan multimedia interaktif yang membantu guru untuk menjelaskan konsep fikih secara konkret dan detail, melalui contoh tata cara praktik ibadah, agar mudah dipahami oleh siswa kelas IV MI.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang membantu siswa memahami simulasi mengenai tata cara praktik ibadah melalui contoh dan penjelasan melalui pendekatan yang nyata dan terperinci.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

2.1.1Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara pengajar dan peserta didik yang melibatkan beberapa komponen untuk mencapai tujuan meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik. Adapun pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar, penekannnya terletak pada perpaduan antar keduanya, yakni kepada peningkatan aktivitas subjek peserta didik. Konsep tersebut bisa dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen yang terdiri dari peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan.

2.1.2 Definisi Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan antara guru dengan siswa yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada siswa, diperlukan media sebagai perantara yang digunakan saat proses pembelajaran. Media berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak menjadi lebih konkrit, melalui penerapan simulasi didalam media pembelajaran.
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran, dan menerima umpan balik dari media pembelajaran.

3. Menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan minat, aktivitas dan kreativitas belajarnya.

2.1.4 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan integrasi yang terdiri dari kombinasi beberapa media digital seperti electronik text, graphics, moving images, dan sound ke dalam struktur komputerisasi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bernavigasi, dengan tujuan tertentu.

2.1.5 Komponen Multimedia

Adapun dalam teknologi multimedia terdapat beberapa komponen yang dapat digunakan dan digabungkan, komponen-komponen multimedia tersebut sebagai berikut :

1. Teks
   Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembejalaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya.
2. Gambar
   Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar berarti pula gambar raster (halftone drawing), salah satunya foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.
3. Video
   Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menampilkan simulasi benda nyata. Menurut Agnew dan Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi [1]. Video juga merupakan informasi yang disajikan dalam kesatuan utuh objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seolah-olah terlihat hidup.
4. Animasi
   Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan menampilkan frame gambar secara cepat untuk menghasilkan gerakan pada gambar tersebut.
5. Audio
   Audio didefinisikan sebagai beberapa macam bunyi dalam bentuk digital. Penggunaan audio pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect.
6. Interaktivitas
   Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut disebut dengan interactive multimedia

2.1.6 Pembelajaran Multimedia Interaktif

Teknologi multimedia sendiri dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Adapun definisi multimedia interaktif menurut Elaine England dan Andy Finney adalah integrasi yang terdiri dari kombinasi beberapa media digital seperti electronik text, graphics, moving images, dan sound ke dalam struktur komputerisasi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bernavigasi, dengan tujuan tertentu [1]. Salah satunya tujuan pemanfaatan teknologi multimedia tersebut adalah sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun multimedia untuk pembelajaran menurut Robinson bisa didefinisikan sebagai presentasi pembelajaran/instruksional yang mengkombinasikan tampilan text, grafis, video dan audio serta dapat menyediakan interaktivitas [2]. Multimedia interaktif pembelajaran dapat digunakan menyalurkan informasi berupa materi pelajaran, meningkatkan perhatian dan minat peserta didik sehingga menghasilkan proses belajar yang lebih baik. Penyajian informasi materi pelajaran, melalui multimedia interaktif mempermudah peserta didik untuk memahami konsep yang abstrak menjadi konsep yang lebih konkrit. Multimedia interaktif juga memberikan keleluasan kepada pengguna untuk memilih informasi yang akan disajikan, melakukan interaksi dengan sistem yang dibangun, dan memberikan respon kepada sistem untuk melakukan fungsi selanjutnya. Terdapat beberapa karakteristik dari penggunaan multimedia interaktif sebagai berikut :

a. Mampu memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dari pengguna dalam bentuk respon seperti jawaban dari pertanyaan, pemilihan informasi materi, dan percobaan terhadap objek di dalam sistem.
b. Mampu untuk menyajikan proses interaktif antara pengguna dengan sistem dan menyajikan umpan balik.
c. Mampu untuk menyediakan kendali yang sistematis dalam proses belajar.

2.2 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu proses untuk mengelompokan komponen-komponen dari sistem/aplikasi, yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menjelaskan kebutuhan dalam membangun sistem.

2.2.1 Analisis Aplikasi Sejenis

Analisis aplikasi sejenis adalah pembahasan mengenai aplikasi yang menjadi acuan pembangunan sebuah aplikasi. Adapun analisis aplikasi sejenis membahas mengenai cara menggunakan aplikasi dan komponen-komponen yang ada dalam aplikasi tersebut, sehingga dapat menyimpulkan kebutuhan-kebutuhan dalam pembangunan aplikasi. Adapun aplikasi sejenis yang dianalisis adalah Aplikasi Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain) Shalat dan Aplikasi Mari Belajar Sholat Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. Adapun hasil analisis dari aplikasi mari belajar sholat multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa kelas IV SD/MI adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia ini merupakan aplikasi membahas mengenai tata cara shalat dilengkapi dengan pengertian shalat, dasar hukum shalat, syarat sah shalat, rukun shalat, sunnah shalat dan hal yang membatalkan shalat. Adapun materi yang disajikan ringkas, jelas, padat dan dapat dimengerti dengan mudah.
2. Aplikasi multimedia ini menyampaikan materi dengan menggunakan gambar animasi dua dimensi yang dilengkapi dengan suara untuk menjelaskan tentang materi yang disampaikan sehingga penyampain materi lebih menarik.
3. Aplikasi multimedia ini merupakan multimedia interaktif artinya pengguna dapat dengan bebas memilih menu pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.

2.2.2 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun

Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI, merupakan aplikasi multimedia yang dibangun bertujuan untuk :

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi fasilitas pendukung demi menyempurnakan proses kegiatan belajar mengajar serta berfungsi untuk mensimulasikan materi fikih yaitu mengenai tata cara praktik ibadah, sebagai media pengganti untuk mengatasi belum tersedianya alat peraga praktik simulasi fikih.
2. Menghasilkan pembelajaran dengan multimedia interaktif yang membantu guru untuk menjelaskan konsep fikih secara konkret, detail dan melalui contoh tata cara praktik ibadah, agar mudah dipahami oleh siswa kelas IV MI.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang membantu siswa memahami simulasi mengenai tata cara praktik ibadah melalui contoh dan penjelasan melalui pendekatan yang nyata dan terperinci.

2.2.3 Analisis Metode/Model Tutorial, Model Simulasi

Dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi multimedia, aplikasi dibangun berdasarkan pada model pembelajaran multimedia yang sesuai. Adapun dalam pembangunan aplikasi pembelajaran fikih kelas IV MI, model pembelajaran multimedia yang digunakan adalah model pembelajaran tutorial dan model pembelajaran simulasi.

2.2.3.1 Model Tutorial

Dalam model pembelajaran tutorial, informasi yang disajikan kepada pengguna berbentuk alur dan dikelompokan ke dalam bagian-bagian tersendiri. Dengan model tutorial ini, pengguna bisa memilih materi pembelajaran yang ingin dipelajari sesuai dengan keinginan pengguna.

Dalam membangun sebuah aplikasi multimedia yang menggunakan model pembelajaran tutorial dibutuhkan sebuah rancangan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk aplikasi multimedia. Rancangan tersebut digambarkan dengan storyboard multimedia model Tutorial. Storyboard merupakan rangkaian gambaran secara jelas komponen multimedia serta pelakunya sehingga menggambarkan suatu cerita. Storyboard merupakan pedoman dari aliran pekerjaan yang harus dilakukan oleh pengembang multimedia [3].

2.2.3.2 Model Pembelajaran Simulasi

Adapun model pembelajaran simulasi adalah keadaan/situasi buatan yang diciptakan menyerupai kondisi dari situasi yang sebenarnya. Dalam model simulasi ini dilengkapi dengan petunjuk tata cara penggunaannya yang dijadikan sebagai petunjuk belajar (learning guides). Adapun format model pembelajaran simulasi aplikasi pembelajaran fikih kelas IV MI sebagai berikut :

1. Materi Simulasi

   Adapun materi dan informasi yang akan disajikan dalam model simulasi ini adalah materi simulasi zakat yang terbagi ke dalam materi simulasi zakat fitrah dan materi simulasi zakat mal, materi simulasi infak dan sedekah yang terbagi ke dalam materi simulasi infak dan materi simulasi

sedekah, dan materi simulasi shalat idain yang terbagi ke dalam materi simulasi shalat idain idul fitri dan materi simulasi shalat idain idul adha.

2. Pemberian Respon

Adapun pemberian respon merupakan kendali dan kontrol dari pengguna dengan melakukan kegiatan dan aksi terhadap sistem yang ada. Dalam model simulasi ini pengguna memiliki kemampuan untuk melakukan aksi sesuai dengan keinginan terhadap pilihan simulasi yang diberikan.

3. Pemberian Umpan Balik

Adapun pemberian umpan balik merupakan respon dari aplikasi ketika pengguna melakukan aksi dan perintah terhadap kegiatan simulasi. Dalam model simulasi ini sistem memberikan umpan balik yaitu perubahan gerakan terhadap animasi yang ada, dan pemberitahuan dari sistem apabila langkah yang diambil benar atau salah.

2.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Adapun analisis kebutuhan non fungsional merupakan penjelasan dari kebutuhan luar sistem, agar dapat memproses sistem yang akan dibangun. Dengan penerapan analisis tersebut sistem yang dibangun disesuaikan berdasarkan kebutuhannya.

Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI analisis kebutuhan non fungsional, meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan pengguna sistem yang akan menggunakan sistem.

Adapun spesifikasi kebutuhan perangkat keras minimum, untuk dapat memproses Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI dapat dilihat pada Tabel :

Tabel 1. Spesifikasi Minimum Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Processor dengan minimal kecepatan 1.8 Ghz
2	Monitor	Monitor dengan resolusi 1024 x 768 pixel
3	Graphic Card	VGA dengan Kecepatan minimum 64 MB
4	Harddisk	Free Space minimum 500 MB
5	Memori	Minimum RAM 256 MB
6	Mouse	Standar
7	Speaker	Standar

Adapun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk memproses Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih dapat dilihat pada Tabel :

Tabel 2. Spesifikasi Minimum Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Minimal Microsoft Windows XP Pro
2	*Tool Compiler*	Minimal Adobe Flash Player 11

Analisis kebutuhan pengguna merupakan analisis terhadap user yang akan menggunakan sistem yang akan dibangun. Adapun kebutuhan pengguna yang terlibat dalam penggunaan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI, dapat dilihat pada Tabel :

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Pengguna

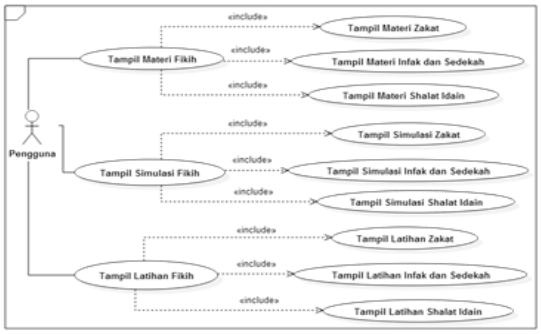
Pengguna	Guru Kelas IV MI Miftahussalam Bandung	Siswa Kelas IV MI Miftahussalam Bandung
Hak Akses	Menggunakan Pembelajaran Multimedia Interaktif	Menggunakan Pembelajaran Multimeida Interaktif
Pengalaman Pengguna	1. Guru dapat menggunakan komputer 2. Guru dapat menggunakan *software* aplikasi	1. Siswa dapat membaca 2. Siswa dapat menggunakan komputer 3. Siswa dapat menggunakan *software* aplikasi
User Job & Task	Guru dapat menggunakan komputer untuk menjelaskan materi pembelajaran	Siswa dapat mengerti perintah atau instruksi
User Physical Characteristic	1. Tidak memiliki hambatan fisik 2. Motorik tidak terlalu kaku 3. Menggunakan tangan kanan	1. Tidak memiliki hambatan fisik 2. Motorik tidak terlalu kaku 3. Menggunakan tangan kanan
Jenis pelatihan yang harus diberikan	Pelatihan mengenai tata cara menggunakan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif tersebut.	Pelatihan mengenai tata cara menggunakan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif tersebut.

2.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis kebutuhan dari sistem/aplikasi yang akan dibangun. Adapun dalam pembangunan aplikasi multimedia pembelajaran fikih kelas IV MI ini, sistem dimodelkan dengan menggunakan analisis pemodelan berbasis objek yang dapat dideskripsikan melalui diagran UML (unified modeling language).

2.4.1 Diagram Use Case

Diagram Use Case merupakan digram fungsionalitas yang direncanakan untuk sistem/aplikasi yang dibangun. Adapun dalam diagram Use Case ini terjadi pengintegrasian antara aktor dengan sistem.



Gambar 1. Diagram Use Case

Adapun penjelasan dari diagram Use Case aplikasi pembelajaran multimedia interaktif fikih kelas IV MI yang telah dideskripsikan adalah sebagai berikut :

1. Definisi Aktor

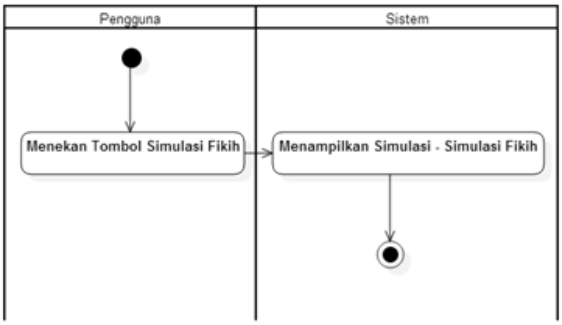
Adapun definisi aktor dalam aplikasi pembelajaran multimedia interaktif fikih kelas IV MI ini adalah pengguna sistem. Dalam aplikasi pembelajaran multimedia interaktif fikih kelas IV ini, pengguna adalah orang yang menggunakan dan mengoperasikan aplikasi/sistem tersebut.

2. Identifikasi Diagram Use Case

Adapun identifikasi diagram Use Case dalam aplikasi pembelajaran multimedia interaktif fikih kelas IV MI ini merupakan deskripsi terhadap setiap bagian yang ada di dalam diagram Use Case.

2.4.2 Diagram Activity

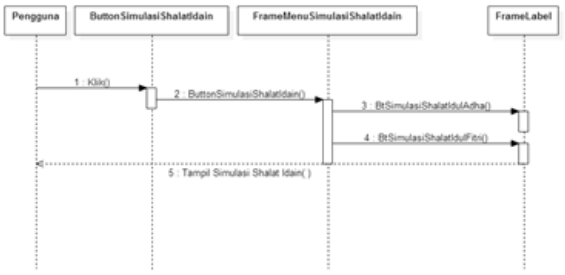
Diagram Activity merupakan diagram yang menjelaskan hubungan aktifitas yang terjadi di dalam sebuah sistem atau aplikasi, hubungan yang dijelaskan tersebut diantara pengguna yang mengakses sistem dengan sistem atau aplikasi yang digunakan.



Gambar 2. Diagram Activity

2.4.3 Diagram Sequence

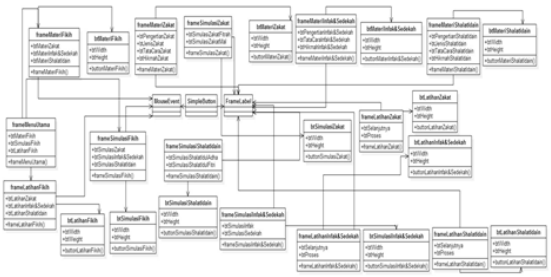
Diagram Sequence merupakan diagram yang menjelaskan interaksi antara Use Case satu dengan yang lainnya. Adapun gambaran diagram Use Case pada aplikasi pembelajaran multimedia interaktif fikih kelas IV MI seperti berikut.



Gambar 3. Diagram Sequence

2.4.4 Diagram Class

Adapun Diagram Class merupakan deskripsi dari stuktur class yang membangun sebuah sistem. Dengan class yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Pada Diagram Class terdapat daftar class analisis adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Class

2.5 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem membahas lingkungan implementasi dan implementasi antarmuka. Adapun lingkungan implementasi mendeskripsikan kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak, dimana sistem tersebut akan diimplementasikan. Sedangkan implementasi antarmuka mendeskripsikan apa saja antarmuka yang terdapat di dalam sistem.



Gambar 5. Halaman Utama Aplikasi



Gambar 6. Halaman Materi Fikih



Gambar 6. Halaman Materi Zakat



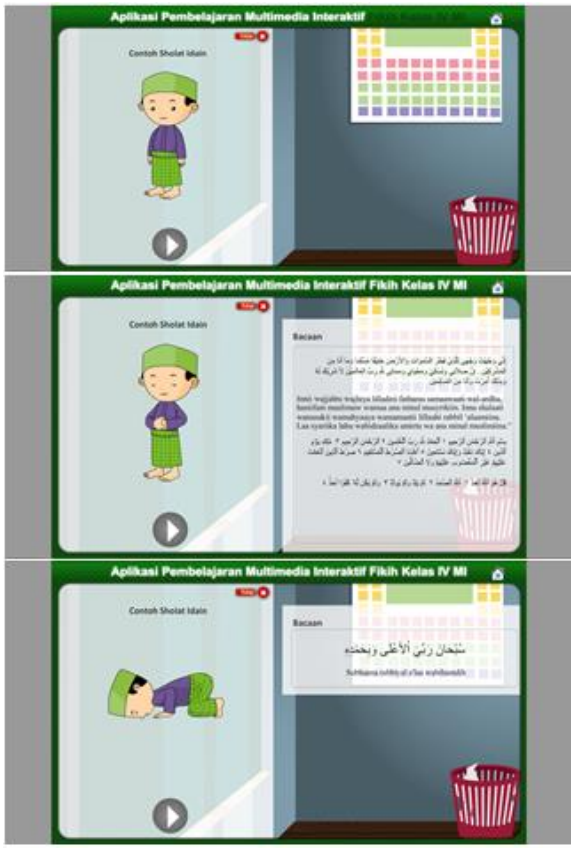
Gambar 7. Halaman Materi Infak dan Sedekah



Gambar 8. Halaman Simulasi Zakat



Gambar 9. Halaman Simulasi Infak dan Sedekah



Gambar 10. Halaman Simulasi Shalat Idain

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan pengujian dari penelitian yang dilakukan dalam membangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI, telah membantu sekolah terutama guru dalam mengatasi keterbatasan alat peraga Simulasi Fikih.
2. Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Fikih Kelas IV MI, telah membantu guru dalam menjelaskan Konsep Materi Fikih yang abstrak, melalui media pembelajaran yang konkret.
3. Bertambahnya pemahaman siswa mengenai Tata Cara Praktik Ibadah Fikih dan pengalaman dalam melakukan Simulasi Ibadah Fikih.

3.2 Saran

Adapun berdasarkan aplikasi yang telah dibangun, terdapat saran yang berguna dalam pengembangan aplikasi selanjutnya, sebagai berikut :

1. Penyampaian Simulasi Fikih yang disajikan masih kurang variatif dan beragam.
2. Penyampaian Materi Fikih yang disampaikan masih kurang menarik, terdapat beberapa contoh yang bisa digunakan untuk menyempurnakan pemahaman materi.
3. Animasi yang disajikan berhubungan dengan Fikih, belum semuanya tersedia di dalam sistem.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Munir. (2013). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Penerbit Alfabeta.
[2] Munir. (2001). Aplikasi Multimedia Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung : UPI Press.
[3] Ariesto Hadi Sutopo (2005). Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.